

DM 6,50

85 50,-/sfr 6,50
Lit. 8400/hfr 8,-
dkr 35,-/mk 32,50

MAGNA
MEDIA

POWER PLAY

Die
Nr.1
der Computerspiele- und
Multimedia-Magazine



Flight unlimited

Der Edelflieger hebt endlich ab

Test:

- Descent • Heretic
- Alone in the Dark 3
- Rise of the Triad
- Hammer of Gods



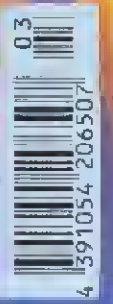
Woodruff

Das Super-VGA-
Märchen

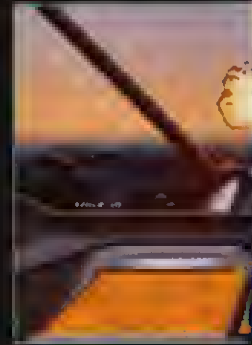
Viv
Alle
Win



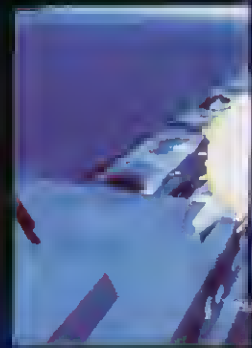
JAHRE OWER PLAY



„Die Luft wird dünner für Rebel Assault:
Cyberia ist technisch um Klassen besser...“
Boris Schneider, PC Player



CYBERIA



„Cyberia entpuppt sich als ge-
lungene Adventure-Action-
Mischung mit grandioser Grafik...“
Power Play



„Cyberia zeigt auf eindrucksvolle Art und
Weise, wie ein Film zum Mitspielen ausse-
hen muß! An diesem Spiel müssen sich in
Zukunft alle Konkurrenzprodukte messen“

„... kann auch im Bereich Sound und Musik
neue Zeichen setzen. Dafür
zeichnet kein Geringerer als
Thomas Dolby verantwortlich.“
PC Games



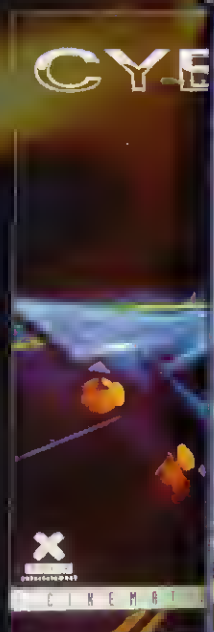
„Die perfekte digitale
Sprachausgabe aller Spielfi-
guren steigert das Gefühl, in
einem richtigen Spielfilm mitzu-
wirken.“ PLAY TIME

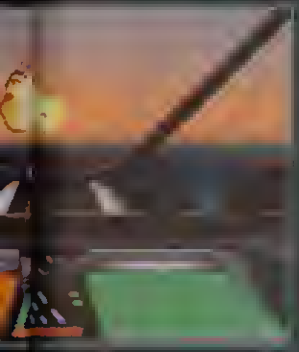


„Adventure, Knochen, Ballern,
interaktive Spielfilmsequenzen -
Spielerherz was willst Du mehr?“
ASM



„Die Luft wird dünner für Rebel Assault:
Cyberia ist technisch um Klassen besser,
bietet mehr Sequenzen, klarere Grafiken
und brillante Musik.“
„... setzt neue Standards für CD ROM-
Spiele“ PC Player





X-MEN: MUTANT APOCALYPSE

Für CD ROM

Demnächst
komplett in
Deutsch



Im Exklusiv-Vertrieb von:



in tern



Willkommen In Las Vegas:
Die Stadt der
Spieler lädt zum jährlichen
Branchentreff

Herzlichen Glückwunsch...

◆ Ihr habt es tatsächlich 60 Ausgaben mit uns ausgehalten und das können wir selber kaum glauben. In diesen sechzig Ausgaben seid Ihr mit uns durch dick und dünn gegangen, habt alle Höhen und Tiefen des Spielerlebens mitgemacht und seid, wie wir, fünf Jährchen älter geworden. Ganz nebenbei habt Ihr Euch durch gut 8000 Seiten unseres Hochglanzmagazins gefräst und Euch über 3500 Tests gefreut oder geärgert. Für das in uns und die POWER PLAY gesetzte Vertrauen, möchten wir uns deshalb ganz herzlich bedanken und wünschen uns, daß wir auch in Zukunft für Euch über das aufregendste und witzigste Hobby der Welt berichten dürfen.

Um unser kleines, halbrundes Jubiläum (auf das wir trotzdem ganz schön stolz sind) gebührend zu feiern, hat sich die Redaktionstruppe tief in die Archive gegraben und einen großen Rückblick gebastelt. Was sich in jenen fünf Jahren alles an Merk- und Denkwürdigem zugetragen hat, könnt Ihr ab Seite 115 in diesem Heft nachlesen.

Etwas mehr in der Gegenwart bewegen wir uns mit unserem Bericht von der alljährlichen Winter-CES im diesmal verregneten Las Vegas. So viel vorweg: Auch in den nächsten zwei Quartalen werden wir die Highlights mit der Lupe suchen müssen. In den meisten Fällen bewegten sich die vorgestellten Spiele zwischen Hausmannskost und Schmalhans Küchenmeister. Eines können wir Euch aber schon jetzt garantieren: Die nächsten fünf Jahre POWER PLAY werden sich in gewohnter, appetitanregender Manier präsentieren.

Euer jubilierendes

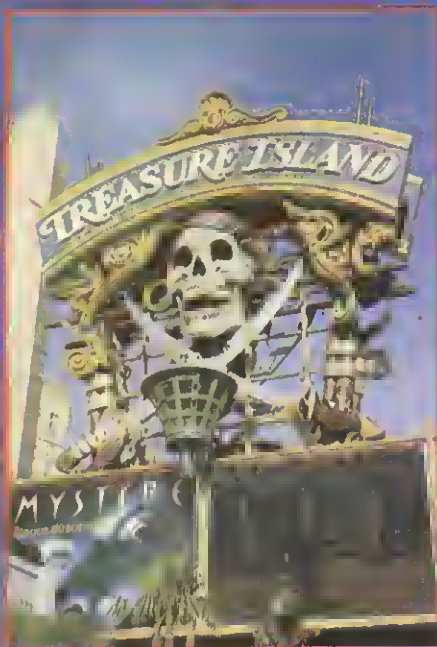
Power-Play-Team



Seite 42
Descent: Es scrollt, es fliegt, es schießt! Interplays neuer Actionknaller sorgt für Begeisterung und etliche Schwindelanfälle in der Redaktion.



Seite 74
Heretic: Raven-Software verlegt das Doom-Geschehen in eine Fantasywelt voller Monster und Mysterien



Seite 74
Verspielt: Volker und Pete machten im sonnigen Nevada die Casinos unsicher und schauten sich auf der CES-Show nach neuen Spiele-Highlights um.

Aktuell

News	8
<i>Kurze Infos aus der Industrie</i>	
CES	14
<i>Las Vegas im Rampenlicht</i>	
Sim Tower	28
<i>Das Hochhaus der Zukunft</i>	
Prototype	30
Flight Unlimited	32

Thema

5 Jahre POWER PLAY	115
World Wide Web	99

Wettbewerbe

KA-50 Hokum	106
LogiTech	37

Story

Sid Meler	108
-----------	-----

Test

Alone in the Dark 3	88
Cannonfodder 2	89
Castles 2 Enhanced	90
Descent	42
Flash Traffic	91
Hammer of the Gods	90
Hell	86
Heretic	52
KA-50 Hokum	95
Kingdom of Germany	93
Knights of Xentar	96
Panzer General CD	94
Power	30
Rise of the Triad	46
Space Pirates	87
Tendo	94
Virtuoso	97
World Cup Golf	98
Woodruf	50
Zephir	97

Interaktiv und multimedial:
Hell ist höllisch interessant
und unter Mithilfe einiger
bekannter Schauspieler
entstanden

Seite
96



ONCSN
MISSILE
007

Rubriken

Headware	130
Impressum	114
Inserenten	114
Power-Line	85
POWER PLAY-Shop	132
Hitparaden	38

POWER SERVICE

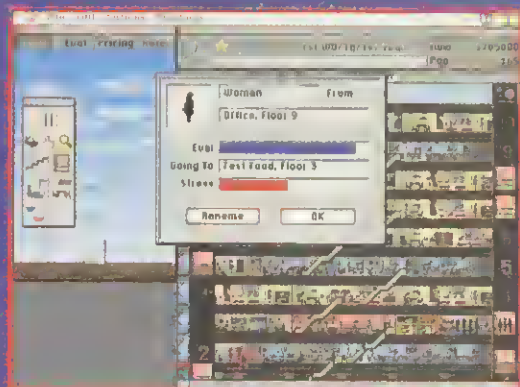
Briefe	76
Doc Düse	74
Kleinanzeigen	81
Hex-Hexereien	70
Lemmings 3	70
Oldtimer	71
Warcraft	71
Magic Carpet	72
Sim Farm	72
Panzer General	73
Master of Magic	73
Hell on Earth	73
System Shock	73
Powertips	53
Legend of Kyrandia 3	54
Power Line	54
Creature Shock	56
King's Quest 7	58
Dragon Lore	62
Universe	68



Seite
48
Jonny Woo läßt grüßen:
Die Designer von *Rise of the
Triad* haben sich vom fern-
östlichen Actionexperten inspirieren lassen



Seite
97
Die Welt am Draht:
Knut begibt sich per Modem
in die geheimnisvolle Online-
Welt. Was ist drän am Internet? Alles über
das Netz in unserem Spezialreport.



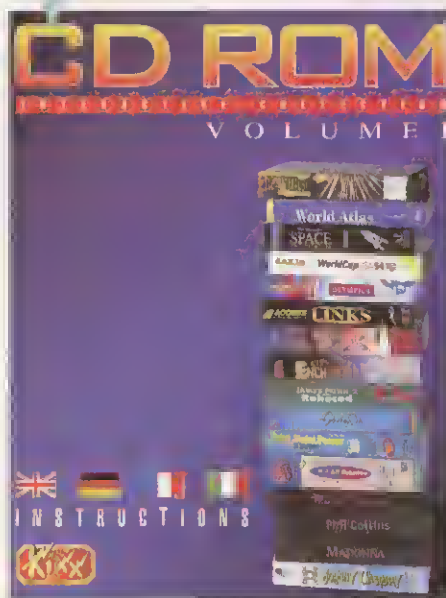
Seite
28
Streß: Wer bei *Sim Tower*
nicht aufpaßt, sleht rot und
treibt das aktuelle Wüterich-
meter tüchtig in die Höhe.

Kixx CD-ROM Collection

Rainbow Kids

Nun wird auch die jüngste Generation mit allerlei Produkten vor den Monitor gelockt. Der Edutainmentbereich für Kinder wird dabei immer wichtiger – und umkämpfter. Mit gleich vier neuen Titeln tritt Rainbow Kids an, das Herz aufgeschlossener Eltern zu gewinnen. *Mit Comics Spielen* ist ein Animationsprogramm, mit dem Kinder ihre eigenen kleinen Zeichentrickfilme zusammenstellen können. Dabei werden nicht nur vorgefertigte Figuren eingesetzt. In einem speziellen Editor kann man seine eigenen kleinen bunten Helden kreieren. *Mit Formen Spielen* wiederum gibt dem Kleinst-User nicht nur die Möglichkeit, sich mit den fundamentalsten geometrischen Figuren vertraut zu machen, so nebenbei lernt er auch noch Mamis und Papis Computer kennen. Und um das ganze Programm für die Kleinsten schließlich abzurunden, ist die Spiel-Reihe von Rainbow Kids um die Begriffe Farben und Märchen vergrößert worden. ps

Name:	Mit Farben (Märchen, Comics, Formen) spielen
Hersteller:	Rainbow Kids
Preis:	ca. 80 Mark



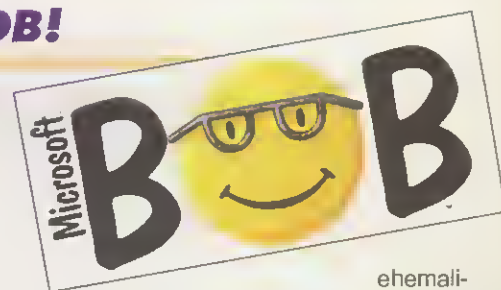
Die Masse macht's:
Hier gibt es jedes Programm für umgerechnet knapp 10 DM

Wie ein kleiner Gemischtwarenladen kommt dieses Sammlersurium aus Spielen, Anwendersoftware und interaktiven Musik-CDs daher. Ob *Curse of Enchanthia*, *James Pond 2* oder ein Grafik-Design-Studio: Mit dem Spruch "16 Titel auf 10 CD's" wird wohl so langsam die Ära des Bundel-Ramsches eingeläutet. Dieser etwas abwertend klingende Ausdruck ist aber nicht durchaus ehrenvoll gemeint. Als Ramsch bezeichnet man im Verlagswesen normalerweise Bücher, die als Remissionen, also nicht verkaufte Exemplare, aus der Preisbindung genommen werden, um dann zwecks Lageräumung mit einer speziellen Markierung versehen wieder verbilligt angeboten werden. Die Qualität der Ware bleibt aber die gleiche. ps

Name:	CD-RDM Collection Vol. 1
Hersteller:	Kixx
Zirka-Preis:	150 Mark

Here comes BOB!

Wenn Computergott Bill Gates von seinem persönlichen Olymp in die Niederungen der schnöden User steigt, dann muß das schon einen besonderen Grund haben. So geschehen auf der Winter-CES in Las Vegas. In einem brechend vollen Saal, unter den kreativen Augen so illustrierter Gäste wie Steven Spielberg und Jerry "Ex-Disney" Katzenberg, stellte Bill Gates das neueste Produkt aus der Microsoft-Home-Reihe vor. "BOB" ist eine Sammlung acht nützlicher Programme, die jede amerikanische Computerfamilie, so Gates, gebrauchen kann. Neben so umwerfenden Sachen wie einem Schreibprogramm, persönlichem Kalender und Finanzberater findet der interessierte Computerlaie einen E-Mail Manager und ein nettes Geographiespielchen. Damit uns die Verwaltungsarbeit leichter von der Hand geht, tummeln sich zahlreiche Cartoon-Figuren auf den bunten Bildschirm-Menüs und erklären uns mit Engelsgeduld die Abläufe im Programm. Wer sich bereits etwas auskennt, darf die Helferlein zurückschalten. Die werden dann nur noch automatisch tätig, wenn der



ehemalige Computermuffel irgendwo stecken bleibt. Das modular aufgebaute "BOB" wird in Zukunft mit Zusatzprogrammen aufgewertet, in der jetzigen Grundversion kostet der Spaß 99 Dollar. vw

Name:	Microsoft BDB
Hersteller:	Microsoft
Erscheinungs-termin:	1. Quartal '95



Zu Hause im Computer:
Keine Berührungsängste mit BDB

Bunt muß es sein: Die neuen Edutainment-Programme von Rainbow Kids

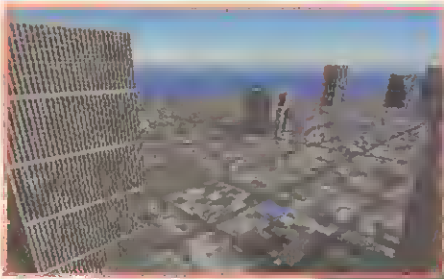
Jetfighter III

Von den Mission Studios entwickelt und von Interplay auf den Markt gebracht, erscheint in Kürze *Jetfighter III*, eine Kampfsimulation der Düsenjäger F-16 Falcon, F-22 Lightning II und F/A-18 Hornet. Von einem Flugzeugträger aus, dessen Renderräume Ihr begehen könnt, startet Ihr zu United-Nations-Missionen in Krisenherde wie Südamerika, Ostasien, Kuba u.a. Die 3D-gerenderten Bodengrafiken mit Gebäuden, Türmen, Straßen,



Eisenbahnschienen, Flughäfen, Flüssen und Seen sollen von jeder Flughöhe aus ein extrem realistisches Bild bieten. Obwohl Wettereinflüsse die ohnehin waghalsigen Landungen auf einem schwankenden Trägerdeck erschweren, soll *Jet-*

fighter III der am leichtesten erlernbare Flugsimulator auf dem Markt sein. Trotz der hohen Simulationsdichte soll das intuitive Interface eine leichte Bedienung sicherstellen. Zusätzlich beinhaltet das CD-Only-Spiel eine Datenbank mit Details über 60 moderne Kampfflugzeuge, die mit über 500 Fotografien, Blueprints, Videos und Expertenkommentaren dem interessierten Spieler nahegebracht werden. Ab einem 486er mit mindestens 33 MHz soll Ihr abheben können. *fh*



Top Gun für den Helm-PC: Mit Mission Studios *Jetfighter III* sollen auch die schwierigsten Manöver ein Kinderspiel sein



Name:	Jetfighter III
Hersteller:	Mission Studios
Erscheinungs-termin	1. Quartal '95

1942
THE PACIFIC AIR WAR

Gold



ENTDECKEN SIE "GOLD"

MICROPROSE

Für unsere Kleinsten

Die Farbgebung unserer Tastaturen hielt sich bislang in sehr konservativen Grenzen: Vom flotten Hellgrau über sattes Dunkelgrau bis hin zum schneidigen Schwarz glich die Farbpalette des ZX 81. Key Tronic, weltweit größter Tastaturhersteller, hat sich nun ein farbiges Konzept ausgedacht, das vor allem Kleinkinder, aber auch Junggebliebene ansprechen



soll. Die Kid Tronic Color Keys ist an sich eine handelsübliche Key-Tronic-Tastatur, die jedoch hübsch eingefärbt, mit einer wunderbaren Maus und einem passenden Mauspad ausgeliefert wird. Als zusätzliches Schmankerl liegt der Packung *Microsoft Fine Artist* bei, ein kindisches Mal- und Textverarbeitungsprogramm, das aus dem Söhnchen oder der Tochter einen Multimedia-Experten macht. Aber auch für die reiferen Tastaturfans und Vielschreiber haben wir eine gute Neuigkeit: Die ProTouch von Key Tronic ist die erste Tastatur, die dem RSI-Syndrom, einer Art Sehnenentzündung in den Händen, unter der viele Tastaturbenutzer leiden, vorbeugt. In den USA wurde die ProTouch unter anderem von staatlichen Behörden und Ämtern als empfehlenswerter Standard erhoben und erzielte beste Testergebnisse. Der weiche Anschlag der Pro Touch ist zwar nicht jedermanns Sache ("Das ist ja wie Gelee!?" meint Volker), aber nach einer gewissen Eingewöhnungsphase schreibt es sich wie im siebten Himmel. Also tut Euren Kindern und Fingern was Gutes. *kn*

Da lacht das Herz unserer Kleinsten: In Rot, Gelb und Blau schimmert die Kids-Tastatur – für Erwachsene eher etwas zu schrill. Das mitgelieferte Softwarepaket machte im Gegensatz zur Maus und dem Mauspad einen guten Eindruck.

Demo-Panne



Läuft nicht: Die Kings Quest 7-Demo macht Mucken

Digitale Wunderwelten stecken mitunter voller Tücken: Das mußten wir – und Ihr – bei der letzten *POWER PLAY-CD* zu unserem Leidwesen feststellen. Beim Testlauf funktionierten alle Programme prächtig und ließen sich bei Bedarf anstandslos installieren. Auch die *King Quest 7-Demo* machte da keine Ausnahme. Doch der Teufel ist ein Eichhörnchen, denn auf dem Weg vom Rohling bis zur gedruckten Auflage haben sich nun scheinbar ganze Datenbestände in Luft aufgelöst: Betroffen ist besagte *Kings Quest 7-Demo*, die auf der fertigen CD nicht mehr funktionierte. Dazu können wir nur sagen: Asche auf unser Haupt und ein zerknirschtes "Maxima Culpa". Die Demo werden wir jedenfalls auf einer unserer nächsten CDs nachliefern. *mh*

Bitte melde Dich!

Neulich in Las Vegas. Etwas abseits des routinemäßigen Messetrubels lief uns diese attraktive Erscheinung über den Weg und zog die Redakteure in ihren Bann. Sollten wir mit unserem Danielle Bunten-Artikel eine Lawine losgetreten haben? Haben unserer Forderungen nach schöneren Programmierern endlich Erfolg gehabt? Wer kann uns näheres über diese außergewöhnliche Unbekannte mitteilen? Wo wurde sie zuletzt gesehen? An Hinweisen haben wir nicht viel zu bieten. Neben einem zerrissenen Hulk Hogan T-Shirt mit der Aufschrift: "Nieder mit dem Butcher" und ein paar verträumten schwarzen Augen tappen wir völlig im Dunkeln. Sachdienliche Hinweise schickt bitte auf einer Postkarte an folgende Adresse:

MagnaMedia Verlag
Hans-Pinsel-Str. 2
Redaktion POWER PLAY
Stichwort: Ooze
85531 Haar bei München

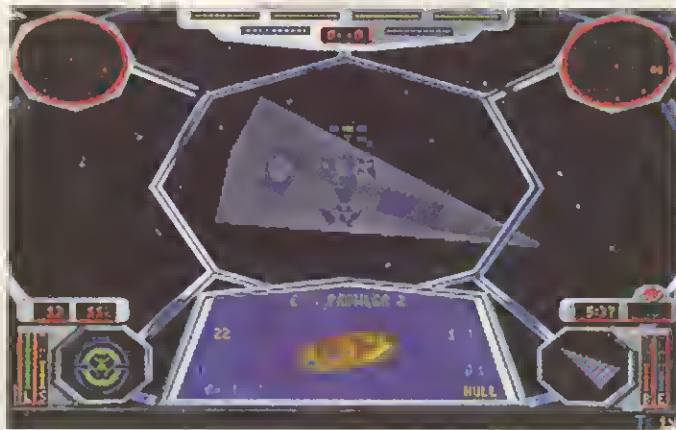
Bitte helft uns weiter. Bei uns ist kein vernünftiges Arbeiten mehr möglich. Die komplette Redaktion leidet unter einem Hormonstau, der kalte Schweiß steht uns auf der Stirn und alle starren geistig abwesend aus dem Fenster – kurz, die gesamte Arbeit bleibt liegen. Wer uns als erster den Namen der Mieze nennt, der darf sich über jede Menge frischer Software freuen. *vw*

Computerspielen macht Spaß!
Unsere Unbekannte aus Las Vegas.

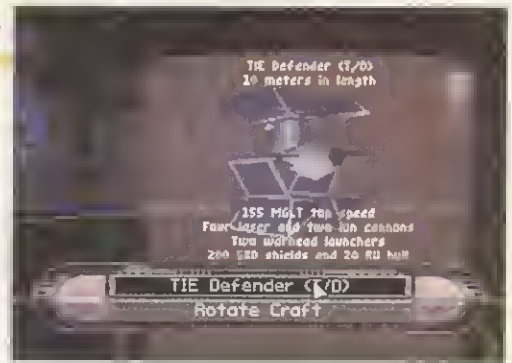
Defender of the Empire

Nachschub für alle imperialen Piloten hält jetzt LucasArts bereit: *Defender of the Empire* ist die erste Zusatzdiskette für das Erfolgsprogramm *TIE-Fighter*. 18 frische Missionen warten auf Euch, um den Imperiumsverräter Zaarin durch die Galaxis zu jagen. Dummerweise hat auch Zaarin nun eine Flotte der neusten TIE Modelle (dem TIE Defender). Damit das Imperium nicht ins Hintertreffen gerät, bekommt Ihr im Laufe der Extra-Missionen ein weiteres Schiff: Ein superschweres und extrem gut bewaffnetes Kanonenboot. Ansonsten hat sich am Grundprinzip nichts geändert: Die Missionen sind im Campaign-Modus eingebaut. Neben den Hauptaufgaben gilt's noch, Sekundärziele

und Bonusmissionen zu erledigen. Beim Briefing darf der Gesandte des Imperators nicht fehlen. Wer seinen Piloten schon gelöscht haben sollte, braucht nicht zu verzweifeln oder alle Missionen nochmal zu spielen. Auf den beiden Disketten befindet sich ein Instantpilot mit allen Orden, Auszeichnungen und der Höchstpunktzahl: Mit diesem lassen sich alle alten Einsätze individuell fliegen. – Schöner ist's natürlich, die Orden und Punkte "ehrlich" zu verdienen. Technisch hat sich



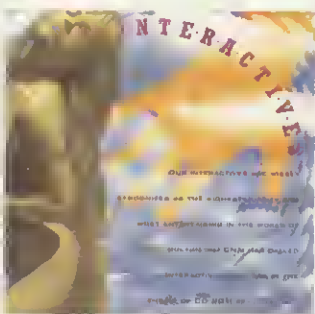
Wie gehabt:
Im Auftrag des
Imperators jagen
wir den Verräter
Zaarin



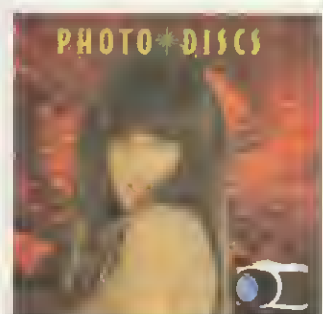
Leider nicht mehr die ultimative Kampfmachine: TIE Defender bekommt Konkurrenz

bei *Defender of the Empire* jedenfalls nicht viel verändert: Blitzsaubere Sprachausgabe, fixe und schöne 3D-Grafik und animierte Zwischenszenen (für die Story) runden die famosen Extra-Aufträge ab, die sich kein Imperiumsfieger entgehen lassen sollte. Schon jetzt ist eine weitere Missiondiskette in Planung, die wahrscheinlich Ende des Jahres erscheinen soll. mh

Name:	Defender of the Empire
Hersteller:	LucasArts
Erscheinungs-termin:	1. Quartal '95



VIRTUAL SEXUALITY
Offizieller Distributer für
New Machine Publishing
in Europa:
HOFRA Trading GmbH
Postfach 13 10
D-65533 Limburg
Telefon 0 64 31 - 7 10 48
Telefax 0 64 31 - 7 54 71



Unsere Vertriebspartner:

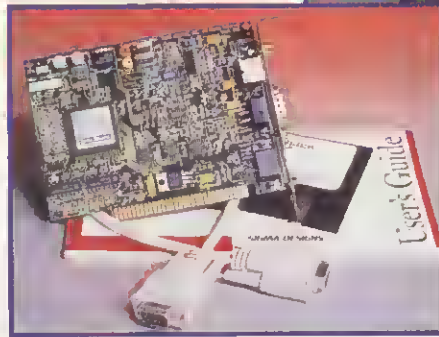
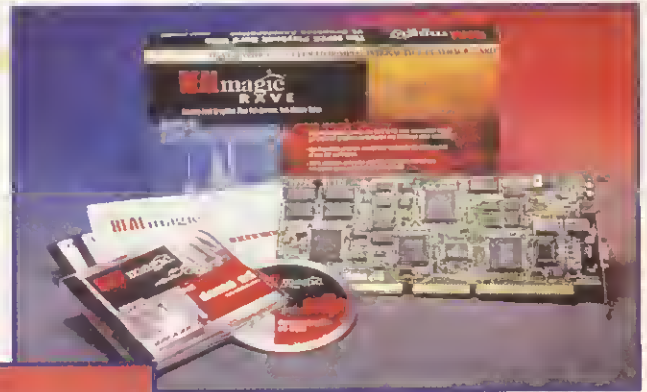
Jens Hartmann Müllnerstraße 26 90429 Nürnberg Tel. 0911-260564 Fax 0911-2876964	Rotstift Helmstedter Straße 2 38102 Braunschweig Tel. 0531-2730911 Fax 0531-2730914	Franz Schappert Presse-Toto Blumendriften 1 38226 Salzgitter Tel. 05341-15481 Fax 05341-15481	Topshare Röpke Wilhelm-Busch-Str. 41 38723 Seesen-Rhd Tel. 05384-1680 Fax 05384-280	Waldmann Datentechnik Stiegeweg 40 49565 Bransche Tel. 05468-6505 Fax 05468-6506	Thoughts CD-ROM Andreas Ziegler Panorama Weg 56 73667 Kaisersbach Tel. 07232-6520 Fax 07232-49296	Dimou Datentechnik Brettener Straße 37 75203 Königsbach Tel. 07232-6520 Fax 07232-49296	TROPEX Versand Multimedia Software Postfach 112 85236 Petershausen Tel. 08137-4708 Fax 08137-5508	Software Dreams Inh.: Günter Meier Johannisstraße 112 90419 Nürnberg Tel. 0911-3938322 Fax 0911-3938333
--	--	---	--	--	---	--	---	---

Rave'n'PrimeTime

Allerlei Neuigkeiten vom RealMagic-Erfinder Sigma: Nach dem in dieser **POWER PLAY** getesteten **Flash Traffic** gibt's auch allerlei Hardwareneuigkeiten. Zum einen dürfte die **Real Magic RAVE** schon seit einigen Tagen in den Regalen der Händler schlummern. Diese Karte ist an sich eine reinrassige Vesa-Local-Bus-Grafikkarte auf der Basis des Trident TGUI9440AGI-Chips, die zusätzlich den MPEG-Chipsatz spendiert bekam. Das heißt, daß das nervige Gestöpsel zwischen ReelMagic und Grafikkarte wegfällt, und Ihr nun alles auf einer Karte habt. Netterweise fallen so auch die technischen Bremsen des CGA-Feature-Connectors weg, was Euch bei MPEG-Filmen bis zu 128000 Farben in 1280x1024 Pixel bei 30. Frames pro Sekunde beschert, vorausgesetzt es existieren auch die nötigen MPEG-Files, die in dieser Auflösung codiert wurden. Als zweite Karte ist schon ab Dezember die **RealMagic PrimeTime** im Angebot, eine ISA-Karte, die es ermöglicht, Euren Fernseher als Monitor zu benutzen. Aus der Karte kommt ein S-Video- oder Fernseh-Signal, was den Anschluß sowohl an Videorecorder als

Rechts: Die RealMagic RAVE fusioniert Grafik- und MPEG-Karte auf einem Board

Unten: Die RealMagic Prime Time bringt Euer VGA-Signal auf die handelsübliche Glotze



auch Fernseher problemlos gestalten sollte. Die "Prime Time" ist also die optimale Karte, wenn Ihr die Real Magic bereits besitzt, ein XA+-Laufwerk habt und Euch die "Digital-Video"-Filme, die für das Phillips CD-i veröffentlicht wurden, anschauen wollt. Auf einem Fernseher kommen diese dann doch besser als auf dem Computermonitor. kn

Name:	RealMagic RAVE
Hersteller:	Sigma
Zirka-Preis:	850 Mark (1MB) 999 Mark (2MB)

Name:	RealMagic PrimeTime
Hersteller:	Sigma
Zirka-Preis:	320 Mark

SOFT & SOUND SHOP

Fach- und Versandhandel für aktuellste COMPUTER SPIELE und HARDWARE. In Ihrer Nähe.

IWC-Mitgliedschaft im Soft & Sound Shop

Aktuelle Software-Hits kostenlos zu Hause testen!

und

- Verbilligt Einkaufen
- Neuheiten Service
- Demo-Spiele abrufen
- Spiele-Tips

Bei uns spielen Sie mit!

IN JEDEM SOFT & SOUND SHOP

KAUF MICH!

↓ CD • TOP GAMES • PC ↓

WINGS OF GLORY	CARIBBEAN DISASTER
DRAGON LORE	METAL MARINES
EARTH SIEGE	PINBALL ILLUSIONS
MORTAL COMBAT 2	BATTLEDROME
ACROSS THE RHINE	OARK SUN 2
CYBERIA	OVERORIVE
BATTLE BUGS	BLACK HAWK
WARCRAFT	KÖNIG DER LÖWEN
DEATHGATE	OTTO REHAGEL'S
PHANTASMAGORIA	WORLD OF SOCCER

Traum-PC ab 45,-



Komplett - Systeme ab DM 45,-* monatlich.

*Finanzierung über Hausbank - Zinssatz 11,9% eff. Vorbehaltlich Bonitätsprüfung

52062 Aachen Schildstr. 4 024 1-30131	47057 Dulsburg Koloniestr. 106 0203-361645	58095 Hagen Bergischer Ring 5 02331-26774
59755 Arnsberg-Neheim Lange Wende 30 02932-1094	40477 Düsseldorf Gneisenaustr. 1 0211-4910187	22083 Hamburg Beethovenstr. 57 040-224633
10551 Berlin Oldenburger Str. 44 030-3962821	16225 Eberswalde Schöpferur Str. 9 03334-235800	20144 Hamburg Beim Schlump 21 040-458115
12207 Berlin Osdorfer Str. 13 030-7128599	91054 Erlangen Luitpoldstr. 15 09131-26658	52525 Heinsberg Gangolfus Str. 25 02452-4817
53225 Bonn Limpericher Str. 22 0228-474115	45329 Essen Altensser Str. 448 0201-344376	34131 Kassel Lange Str. 81 0561-39463
38118 Braunschweig Holwede Str. 10 0531-508231	79106 Freiburg Lehenstr. 24 0761-287112	24116 Kiel Sternstr. 18 0431-970046
28195 Bremen Am Wandrahm 1 0421-302010	37085 Göttingen David Hilbert Str. 2 0551-46563	56068 Koblenz Markenbildchen Weg 24 0261-31848

Direkt-Versand • Verkauf • Verein

SOFT & SOUND SHOPS

Bestellen Sie bargeldlos per Telefon bei Ihrem SHOP
Alle Soft- und Hardware Hits werden sofort ausgeliefert
Alle SOFT & SOUND SHOPS versenden direkt an Sie

Werden Sie SOFT & SOUND Partner

- auch als Shop im Shop-Lösung - über SOFT & SOUND Entertainment
Rethelstraße 130 • 40237 Düsseldorf • Tel. 02 11-61 30 84 • Fax 02 11-64 11 123

50670 Köln Von-Verth-Str. 20-22 0221-221806	41065 M'gladbach Neusser Str. 210 02161-601956	29525 Uelzen Hutmacher Str. 11 0581-79371
50676 Köln Weyerstr. 55 0221-2407728	66538 Neunkirchen Bahnhofstr. 13 06821-26797	35576 Wetzlar Altenberger Str. 30 06441-54520
47807 Krefeld Köbler Str. 485 02151-300409	41460 Neuss Hamtorstr. 20 02131-278967	38300 Wolfenbüttel Heimstätten Weg 23 05331-61820
23564 Lübeck Wankentzstr. 7 0451-794345	37520 Osterode Markt 14 - 16 05522-73011	38440 Wolfsburg Laagbergstr. 63 05361-37474
58511 Lüdenscheid Schützenstr. 2 02351-860281	24306 Plön Lübches Tor 04522-3412	
39112 Magdeburg Braunschweiger Str. 104 0391-42622	27721 Ritterhude Riesstr. 47 04292-9876	
68159 Mannheim Jungbuschstr. 3 0621-101203	66578 Schiffweiler Kreisstr. 18 06823-632163	

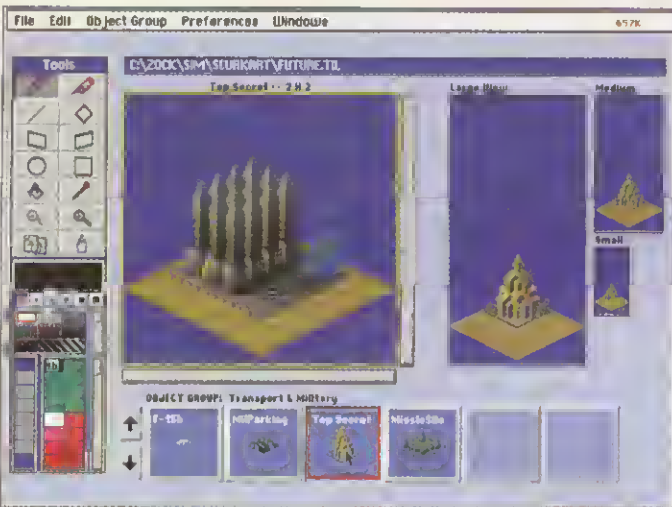


Wir akzeptieren Kreditkarten.

Sim City 2001

Allen Sim City 2000-Fans wird das Wasser im Munde zusammenlaufen: Seit kurzem ist die Sim City 2000 CD Collection im Handel. Hier findet Ihr sowohl das Original als auch die Szenarios Volume 1 Great Disasters-Version und einige Bonusstädte vor. Doch das Beste an der Kollektion ist das *Urban Renewal Kit*, mit dem Ihr nach dem Baukastenprinzip eigene Häuser und Einrichtungen schafft und mit einem Mini-Malprogramm die ganz individuellen Gebäude pixeliert. Natürlich dürfen Grafiken im- oder exportiert und auch das alte Original-Kit gänzlich umgestaltet werden. Frohes Bauen und Planen!

Name:	Sim City 2000 CD Collection
Hersteller:	Maxis
Prels:	120 Mark



Das *Urban Renewal Kit* findet sich auch auf der *Sim-City-2000-CD-ROM*.



Eigene PCX-Files, wie dieses mitgelieferte, lassen sich ins URK importieren

miroX communication GmbH
 Hackenbroicher Str. 71a Tel. 02238-8 37 75
 50259 Pulheim Fax 02238-8 32 76

Preislistenauzug	Art. CD 3.5	Preislistenauzug	Art. CD 3.5	Preislistenauzug	Art. CD 3.5
11TH HOUR DA 108		HELL - A CYBERPUNK DV 86		STAR CRUISADER DV 68	
ACES OF THE DEEP DV 89		INCREIBLE TOONS DA 100		STAR TREK - 25TH ANNIV. DV 58	
ACROSS THE RHINE DV 89		INFERNO DV 79		STAR TREC THE NEXT GL. DV 32	
AGIS - GUARDIAN OF AL-JADDIM - THE GEN. DV 78		IRON CROSS EV 80		STARLORD DV 89	
ALADDIN DA 82		JAZZ JACKRABBIT DA 84		SUBWAR 2050 DV 90	
ALLEN OLYMPICS DV 84		JUNGLE STRIKE EV 74		SUBWAR 2050 MISSION DA 41	
ALONE IN THE DARK 1 DV 45		KING'S DUEST 7 DV 86		SUPERHERO SUPERHERO LEAGUE ... EV 67	
ALONE IN THE DARK 2 DV 84		KINGDOM OF GERMANY DV 80		SUPERPARTS DV 109	
ALONE IN THE DARK 3 DV 86		KYRANDIA 3 DV 89		SYSTEM SHOCK DV 86	
ARCADE POOL DA 74		LEISURE SUIT LARRY 1-6 DV 86		T.I.X. DV 79	
ARMORED EIST DA 74		LION KING DV 82		THE GRANDST FLEET DV 88	
BAT 2 - THE KOSHAN CON DV 62		LITTLE SIS ADVENTURE DV 89		THE INCRED. MACH. 2 DA 79	
BATTLE BIKES DV 86		LOLLYPOP DV 73		THEME PARK DV 86	
BATTLE ISLE 2 DV 86		LOLLYPOP DV 73		TIGER FIGHTER DV 85	
BATTLE ISLE 2 SCENERY DV 53		LORD OF THE REALM DV 86		TOWNSHIP DV 86	
BATTLE ISLAND DV 86		MARBLE CARPET DV 89		TRANSPORT TYCOON DV 89	
BATTLE LEADERS DA 61		MASTER OF MAGIC DV 89		ULTIMA 3 - Pagan DV 108	
BATTLELEADERS BATTLELEADS DA 61		MASTER OF DRAGON + UFO DA 88		US NAVY FIGHTERS DV 89	
BAZOOKA SUE DV 89		MEZOBERRANZAN DA 80		USS TIGERROGA DA 89	
BENEATH A STEEL SKY DV 81		METAL MARNES DV 62		VOYEUR DV 86	
BINGI! DV 89		METAL MARNES DV 62		WACKY WHIFELS DV 89	
BIORFORS DV 90		MYSTIC TOWERS DV 89		WARCRAFT DV 79	
		MASCAR RACING DA 89		WING COMMANDER 3 DV 79	
		MEZOBERRANZAN DA 80		WINGS OF GLORY DV 79	
		METAL MARNES DV 62		WORLDS OF LEMMINGS DV 68	
		METAL MARNES DV 62		X-WING TIEFEN DV 86	
		MYSTIC TOWERS DV 89		ZEPPHIN DV 86	
		NOCTROPOLIS DA 89		ZEPHYR DV 86	
		NOCTROPOLIS DA 89			
		ONE MUST FALL EV 89			
		OTTO REHAGEL SOCCER DV 86			
		OVERDRIVE DA 44			
		PANZER GENERAL DA 80			
		PETER SABELLER'S XPLORA EV 108			
		PGA TOUR GOLF 496 DX 99			

PREISLISTE

incl. umfangreicher Hardware kostenlos (Systemanfrage) anfordern!

30001 BRAW DA 88	BLOODNET DA 88	BUNDESLE. MAN 3 HATT. DV 86	CANNON FODDER 2 DV 62	CARIBAN DESASTER DV 86	CENTRAL INTELLIGENCE DA 79	CHARTBREAKER DV 86	COLDWIZ - CIVILIZ. DA 89	COMBAT CLASSICS 3 DA 68	(Campaign, Gunshe 2000, Historyline) COMMANDER BLOOD DV 80	CREATURE SHOCK DV 89	CRIME PATROL EV 89	CYBERIA DA 69	CYBERWAR DV 100	CYCLEMANIA DA 74	CYCLONES DA 80	DANGEROUS STREETS DA 48	DARK LEGIONS EV 81	DARK SUN 2 - WAKE OF DA SCHWARZE AUGE 2 DV 89	DAW PATROL DV 86	DEPTH DWELLERS 3D DA 69	DER BAUWE (WIN) DV 86	DESERT STRIKE EV 62	DIE HOHLEWELT SAGA DA 58	DE SNEG V. NIETOOM DV 86	DDRIGHT DA 48	DOPPELPAK DV 79	DXX 2 UTILITIES EV 39	DRAGON LDRE - THE LEG. DV 48	DREAMWHS DV 86	EARTHSHAKE DV 86	ECSTASIA DV 85	ELITE 3 DV 80	EPIC PINBALL 1-12 EV 92	ERDEN DER ERDE DV 89	FIFA INTERN SOCCER EV 69	FDAMU DNE GRAND PRIX DA 48	GUNSHP 2000 DV 48	HALLOWEEN HARRY (1-4) EV 89	HAND OF EATE (KYRAN 2) DV 108	HANDE - DE EXPEDITION DV 49	HATTRICK - SEANVILLE DV 89
------------------	----------------	-----------------------------	-----------------------	------------------------	----------------------------	--------------------	--------------------------	-------------------------	--	----------------------	--------------------	---------------	-----------------	------------------	----------------	-------------------------	--------------------	---	------------------	-------------------------	-----------------------	---------------------	--------------------------	--------------------------	---------------	-----------------	-----------------------	------------------------------	----------------	------------------	----------------	---------------	-------------------------	----------------------	--------------------------	----------------------------	-------------------	-----------------------------	-------------------------------	-----------------------------	----------------------------

GAMETRON

jetzt neu price power

Bestellungen bis 16:00 werden noch am selben Tag verschickt!

SPIELE AUF CD-ROM

- 11th Hour DA 99,-
- Aces of the Deep DV 89,-
- Colonization & Civilisation DV 99,-
- Creoture Shock DV 99,-
- Cyberio DA 89,-
- Cyberwor DA 99,-
- Dos Schworze Auge 2 DV 89,-
- Elite 2 DA 39,-
- Elite 3 DA 79,-
- FIFA Soccer DV 69,-
- Hell DV 99,-
- Höhlenwelt Sogo DV 89,-
- Kings Quest 7 DV 89,-
- Kyrandia 3 DV 89,-
- Little Big Adventure DV 89,-

SPIELE AUF CD-ROM

- Magic Carpet DV 89,-
- Master of Magic DV 89,-
- NHL Hockey 95 DA 79,-
- Noscor RACING DA 89,-
- Noctropolis DV 89,-
- System Shock DV 89,-
- Supercorts DV 99,-
- Tronsport Tycoon DV 89,-
- Virtuoso DV 79,-
- Worcroft DV 79,-
- Wing Commander 3 DV 99,-

- CD-ROM Mitsumi FX300
- 3x5Speed 333,-
- CD-ROM Mitsumi FX400
- 4xSpeed 444,-

TEL 0 89 / 54 28 088

DEUTSCHLAND

GAMETRON GmbH, Höberlstraße 26, 80337 München
 Öffnungszeiten: Mo-So, 10 bis 20 Uhr, Fax 0 89 / 53 42 54

Versandkosten DM 9,- zzgl. Nochnahme, ob DM 250,- frei, Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse. Auskunft über weitere Angebote telefonisch.

Händleranfragen erwünscht. Nur solange Vorrat reicht. Unfreie- und Nachnahme Sendungen werden nicht angenommen. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Wir verkaufen auch Spiele für MEGA DRIVE, SUPER NES, Amiga, CD32, NEO-GEO, NEU: Manga-Videos, Gamefan 8,-, EGM 9,-, Baseball Accessoires (T-Shirts/Streetball), Marty-Drive, NES, JAGUAR, SATURN, PLAYSTATION, GAMEBOY und PC

Viva Las Vegas!

Die gute Nachricht zuerst: Über reichlichen Softwarenachschub müssen wir uns 1995 keine Gedanken machen. Der Niedergang des 16-Bit-Konsolenmarktes hält unvermindert an und selbst überzeugte Modulfirmen produzieren inzwischen für den CD-ROM-Personal-Computer. Daraus resultiert auch gleich die schlechte Nachricht: 1995 dürfen wir mit einer Flut allenfalls mittelmäßiger Programme rechnen, die den PC-Markt unnötig aufheizen werden. Wirkliche Highlights dagegen mußten wir wieder einmal mit der Lupe suchen. Die vielversprechendsten Neuerscheinungen stellen wir auf den folgenden Seiten vor.

Activision

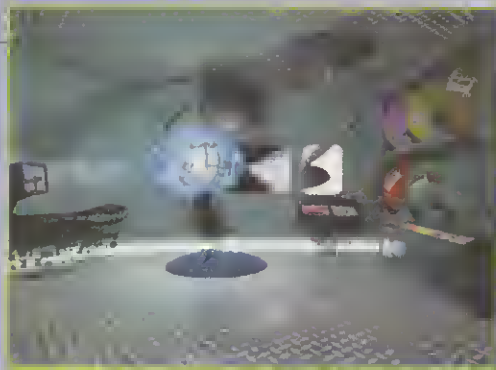
Frohe Kunde für alle Roboter-Freaks. Mit der nur geringfügigen Verspätung von zweieinhalb Jahren beglückt uns die amerikanische Traditionsfirma endlich mit dem FASA-Lizenztitel **Mechwarrior 2 – The Clans**. Nun soll das Werk endgültig im Juni erscheinen. Bis dahin müssen sich die Jungs aber noch gewaltig auf den Hosenboden setzen und Überstunden machen. – Der erste Battlemech-Probelauf konnte uns nun wirklich nicht überzeugen. Lizenzgeber FASA liegt derweil im Clinch mit Dynamix, weil deren "Earthsiege"-Roboterszenario den Originalen doch etwas sehr nahekommt. Also Clankrieger, drei, vier Monate müssen die Marodeure noch im Hangar stehen. Erst Ende des Jahres erscheint **Planetfall: Floyd's Next Thing**. Steve Meretzky's altes Infocom-Adventure ist dann modisch aufgepeppt, Roboter Floyd stapft durch gerenderte Welten und plaudert mit Digi-Charakteren. Dafür, daß auch inhaltlich für uns einiges abfällt, sorgen Hans Beimler und Richard Manning, beide über drei Jahre als Autoren für "Star Trek: The Next Generation" tätig. Auf einen weiteren alten Bekannten aus Infocom-Tagen treffen wir in **Zork: Nemesis**. Die Fortsetzung von "Return to Zork" will uns mit Schauspielern, orchestralem Soundtrack und gerenderten 3D-Welten überraschen. Wenn dann noch Interface und Puzzle-Qualität stimmen, sind wir zufrieden.

Ein echter Leckerbissen für alle Nostalgiker ist das **Atari 2600 Action Pack**. In



Auf welche Programme dürfen wir uns im neuen Jahr besonders freuen? Die POWER PLAY-Spürhunde Schwindt und Weitz schnüffelten auf der Winter-CES in Las Vegas nach tief vergrabenen Spieleschätzen.

Activision:
"Planetfall" 95
wird natürlich
komplett
gerendert



dieser vierteiligen Compilation-Serie finden wir jeweils 10 bis 15 der alten Atari-Konsolenspiele umgesetzt für Windows. In dem ersten im März erscheinenden Teil schlummern solche Perlen wie Hero, Pitfall, Kaboom! oder Chopper Command. Wer wissen will, was Papa in seiner Jugend gespielt hat, kommt an diesen genialen Sammlungen nicht vorbei

Wer Pitfall nicht so grob gepixelt spielen möchte, wartet besser auf Pitfall – The Mayan Adventure für Windows. Wie in der Sega-CD-Version folgen wir hier den Spuren von Pitfall Harry Jr. auf seinem beschwerlichem "Jump 'n' Run"-Weg durch den Amazonas-Dschungel.

Nach soviel Aufregung spielen wir zur Beruhigung eine Runde Shanghai: Great Moments. In der grafisch tüchtig aufgepeppten Version des alten chinesischen Denkspiels werden wir durch Digi-Filmchen und eine echte Schauspielerin bei der Stange gehalten.

Des weiteren angekündigt, aber noch nicht zu bestaunen: Santa Fe Mysteries. In diesem CD-ROM-Detektivspiel übernehmen wir selbst die Rolle der Spürnase und lösen einen komplizierten Fall mit der Hilfe von zahlreichen Hinweisen, Verhörvideos sowie falschen und echten Spuren.

Planetfall: Floyd's Next Thing	4. Quartal 95
Mechwarrior 2	2. Quartal 95
Zork Nemesis	4. Quartal 95
Atari 2600 Action Pack	1. Quartal 95
Shanghai: Great Moments	1. Quartal 95
Pitfall: Mayan Adventure	3. Quartal 95
Santa Fe Mysteries	4. Quartal 95

American Laser Games

Kein Wunder, daß bei American Laser Games meist der überlebt, der am schnellsten zieht. Schließlich sitzt die Firma in Albuquerque, New Mexico und dort sind die Jungs schneller als ihr Schatten. Oberharte Computerfreaks können in nächster Zeit gleich zwei "Shooting Games" erwarten. In **The Last Bounty Hunter** macht Ihr Jagd auf "Nasty Dan", "El Loco", "Handsome Harry" und "The Cactus Kid". Habt Ihr einen der tough Guys gestellt, geht's zum üblichen Maus-"Shoot Out" in staubiger Westernkulisse.

Hundert Jahre moderner, aber kaum weniger bleihaltig geht's in **Drug Wars** zur Sache. Wir sind wieder auf der Seite der Guten, sprich der amerikanischen Border



Activision: "Mechwarrior 2 - The Clans" soll jetzt im Juni 1995 erscheinen



American Laser Games: Just say no – Der "Drug War" wird feurig beendet

Police und terminieren möglichst fachgerecht skrupellose Drogenhändler aus einer mittelamerikanischen Bananenrepublik. Wer's mag!

Drug Wars	2. Quartal 95
The Last Bounty Hunter	2. Quartal 95

Bethesda Softworks

I'll be back! Muskelarni Schwarzeneger kommt in **The Terminator – Future Shock** erneut zu Kampfroboter-Ehren. Im Gegensatz zum Vorgängerspiel wird jetzt die Endzeit stufenlos gescrollt, und auf "Tote Winkel" verzichtet man ebenfalls. Dafür gibt's jetzt über 40 unterschiedliche Missionen, eine komplexe Story und drei Fortbewegungsarten. Unser Roboter stampft nicht nur mit seinen Blechzehen durch das postatomare Amerika, sondern kann jetzt auch fliegen oder mit einem Straßenkreuzer durch die Gegend brettern.

Daggerfall – The Elder Scrolls 2 öfter angekündigt, schon mal verschoben, erscheint jetzt wahrscheinlich im ersten Quartal 95. Der zweite Teil wurde tech-

nisch und inhaltlich noch einmal generalüberholt und auf Vordermann gebracht. Fans dürfen ihre Charaktere aus dem ersten Teil natürlich übernehmen oder gleich eigene Charakterklassen entwerfen.

The Terminator – Future Shock	1. Quartal 95
Daggerfall	1. Quartal 95

Domark

Bewegten sich Domarks Simulationen bisher meistens zwischen Himmel und Erde, so geht's jetzt mit Warp-Antrieb in den Weltraum. **Absolute Zero** ist eine Mischung aus Rennsimulator und 3D-Ballerspiel. Mit zehn unterschiedlichen Fliegern macht Ihr Jagd auf die Zerstörer Eures Heimatplaneten. Hundert Missionen lassen reichlich Gelegenheit zur Erprobung der futuristischen Waffensysteme auf den Planetenoberflächen. Was die hochauflösende Space-Simulation spielerisch zu bieten hat, bleibt abzuwarten.

Deutlich bodenständiger geht's dagegen in **Tank Commander** zur Sache. Hier tritt der Panzerfreund in allen Krisengebieten des Globus den Bösewichtern entgegen. Zur Auswahl steht das ganze hochmoderne Arsenal des Schreckens von Ost und West. Die Vektorgrafik wirkte dagegen nicht ganz so zeitgemäß. Ihr könnt entweder gegen den computerisierten Feind antreten oder via Modem oder Netzwerk eine Panzerschlacht im Freundeskreis durchziehen. Wir bevorzugen eine Runde Monopoly.

Etwas abseits der gewöhnlichen Produktpalette findet sich **The Orion Conspiracy**. In diesem Super-VGA-Endzeit-Abenteurer stehen wir allein mit unserem Helden sprite gegen diverse Mega-Corps

Viva Las Vegas!

und korrupte Regierungen. Die mit einfachem "Point and Klick"-Interface ausgestattete Geschichte steht kurz vor der Fertigstellung.

The Orion Conspiracy	1. Quartal 95
Absolute Zero	1. Quartal 95
Tank Commander	1. Quartal 95

Empire

Auf den Spuren von Novalogic wandelt Empires neues Actionspiel mit dem beziehungsreichen Namen **Red Ghost**. Als Kopf einer internationalen Eingreiftruppe müßt Ihr ein Relikt aus der Zeit des kalten Krieges eliminieren. **Red Ghost** ist eine ultrageheime Organisation, die seit 75 Jahren den Westen destabilisieren will. Mit Hilfe einer Technik, die sich Rayscapping nennt, werden 3D-Landschaften entwickelt, die stark an *Armored Fists* Voxel-Space erinnern. Doch im Gegensatz zu Novalogics Panzerspiel bewegt man sich hier wahlweise zu Lande, zu Wasser oder in der Luft, um den Gegner durch gezieltes Feuer an der Durchführung seiner Pläne zu hindern.

Gut 130 Jahre zurück in die Vergangenheit nimmt uns **Civil War**. Wie der Name

schon richtig vermuten läßt, geht es in den amerikanischen Sezessionskrieg. Wer Lust hat, kann hier den Verlauf der Ereignisse neu bestimmen, vorausgesetzt er schafft es, die Konföderierten zum Sieg zu führen. Ob es neben dem Campaignmodus auch noch Szenarien geben wird, in denen die wichtigsten Ereignisse wie die Schlacht um Gettysburg nachgespielt werden kann, stand bis zu diesem Zeitpunkt leider noch nicht fest.

Civil War	1. Quartal 95
Red Ghost	2. Quartal 95



Empire: Red Ghosts Ausflug in die Zeiten des kalten Krieges (oben und links) oder ein Besuch auf den Schlachtfeldern des amerikanischen Bürgerkrieges (unten) – Strategie wird in den kommenden zwei Quartalen großgeschrieben.



47-TEK

Mit der Behauptung, die "Neue Welle in 3D-Kampfspiele" zu verkörpern, stellte 47-TEK gleich zwei neue Prügelspiele in Rendergrafik vor: **Sento** und **Creepclash**. Obwohl beide Spiele eine unterschiedliche Rahmengeschichte haben, sah das spielerische Resultat doch ziemlich gleich aus. Ähnlich wie bei bekannten Konsolen-Vettern müßt Ihr versuchen, den Gegner mit allen erlaubten und unerlaubten Tricks zu Boden zu bringen oder aus dem Ring zu werfen.

Grafisch gesehen machten beide Spiele einen recht interessanten Eindruck, da man ausnahmsweise nicht krampfhaft versuchte, menschenähnliche Figuren aufeinanderzuhetzen, sondern teilweise recht interessante Kreaturen schuf. Leider erreichten PC-Kampfspiele bisher selten die Standards, wie sie bei Konsolen schon längst gängig sind. Auf das Endresultat dürfen wir jedenfalls gespannt sein.

Sento	2. Quartal 95
Creepclash	2. Quartal 95

Gametek

Eine der witzigeren Spielideen auf der CES kam diesmal von Gametek: **Baldies** ist ein Strategiespiel, bei dem Ihr versuchen müßt, dem gegnerischen Stamm glatzköpfiger Knubbelmännchen den Garaus zu machen. Ihr könnt sie wie Ballons platzen lassen, ihnen kleine, gemeine Fallen stellen oder mit brachialer Gewalt in die ewigen Jagdgründe schicken. Taktisch erinnert es ein wenig an *Populous*, der Niedlichkeitsfaktor kann sich mit dem von *Lemmings* messen lassen. Momentan noch als VGA-Version vorgesehen, überlegt man sich bei Gametek, ob die kleinen Glätzen nicht vielleicht doch in Hires glänzen sollen.

Ein Ausflug in die Welt des Golfsports unternimmt die Softwareschmiede aus Berkshire mit **Fairway to Heaven**. Hier





Relative to Merin

Gametek: Mit Frontier machen wir uns wieder auf, um die Weiten des Alls zu erkunden. Die kleinen Glasköpfe dagegen sind ein recht bodenständiges Völkchen



können wir unter Anleitung solch illustrierter Balltreiber wie Jack Nicklaus, Peter Dye und Ben Cranshaw den edlen Lochsport erlernen. Fairway to Heaven gibt dem Freizeitgolfer nicht nur die Möglichkeit, den Ball vom Abschlagpunkt aus nachzuschauen, sondern praktisch jede Perspektive (inklusive der des Balls) einzunehmen.

Frontier: First Encounters entführt uns wieder einmal in die Welt von Elite. In dieser Fortsetzung des Strategie- und Handlungsspielers befinden wir uns im Jahr 50 nach Elite II. Neue Schiffe wurden gebaut, die politischen Strukturen haben sich verändert und der Weltraum ist weiter besiedelt worden. Auch die Bedienung des eigenen Raumschiffes wurde jetzt neu

Gametek. Mit einer PC-Version von Super Street Fighter II versucht man an den Konsolenerfolg anzuknüpfen.



Lutz Althoff
Computerspiele
Marker Breite 38
34497 Korbach

BTX: Althoff#

TEL : 05631-913191

FAX : 05631-913192

Preisliste kostenlos - Versand im Sicherheitskarton

PC-Spiele Diskette 3.5

Aladdin	H 58,90
Aces of the Deep	D 76,90
Battle Bugs	D 64,90
Blackhawk	D 65,90
Bundesliga Manager 3	D 82,90
Cannon Fodder 2	H 57,90
Colonization	D 87,90
Das Schwarze Auge 2	D 74,90
Doppelpaß	D 76,90
Earth Siege	D 82,90
Ecstasica	D 69,90
FIFA Int. Soccer	D 66,90
Indy Car Racing	D 55,90
Indy Car Racing Tracks	H 31,90
Lemmings 3	H 58,90
Lode Runner - The Leg	D 64,90
L. Matthaus Super Soccer	D 64,90
Master of Magic*	D 86,90
Menzoberranzan*	H 76,90
NASCAR Racing	H 69,90
Panzer General*	H 76,90
Pinball Illusions*	H Anf.
Skyrealms of Jorune*	H 77,90
System Shock	D 76,90
Tie Fighter	D 87,90
Transport Tycoon	D 86,90
Wake of the Ravager*	H 75,90
Wing Armada	H 67,90
X-Wing Collection	D 64,90

PC-Spiele CD-ROM

Aces of the Deep	D 81,90
Alone in the Dark 1+2*	D 61,90
Alone in the Dark 3*	D 82,90
Armored Fist	H 71,90

Battle Race* H 64,90

Bioforge* D 86,90

Civilization+Colonizat D 87,90

Clonization D 87,90

Commander Blood D 71,90

Creature Shock D 87,90

Cyberia H 88,90

Dark Forces* a Anf.

Das schwarze Auge 2 D 76,90

Dawn Patrol D 83,90

Die Höhlenwelt Saga D 85,90

Dre Sage von Nietoom D 47,90

Doppelpaß D 77,90

Dragon Lore D 73,90

Dune 2 - Battle for Arr D 36,90

Earth Siege D 82,90

FIFA Int. Soccer D 63,90

Formnia One GP H 39,90

Form 1 GP/D L. Golf H 59,90

Hell D 84,90

Jungle Strike* E 70,90

Kings Quest 7 D 85,90

Kyrandia 3 - Malc. Rev. D 78,90

Lemmings 3 H 65,90

Little Big Adventure D 87,90

Lode Runner - The Leg D 76,90

Magic Carpet D 86,90

Master of Magic D 87,90

Master of Orion/U F O H 65,90

Mega Race D 56,90

Menzoberranzan* H 78,90

Myst H 84,90

NHL Hockey '95 H 76,90

NASCAR Racing H 76,90

Noctropolis* H 88,90

Panzer General* H 77,90

Pinball Illusions* H Anf.

Pinball Wizard 2000* H 64,90

Privateer & Strike Com H 83,90

RR Tycoon D /Civilizat H 59,90

Rebel Assault D 78,90

Renegade-Battle f J S *H 76,90

Rise of the Robots H 82,90

Sim City 2000 (+Kat) D 88,90

Skyrealms of Jorune* H 76,90

System Shock Enh. D 82,90

Star Trek - Next Gen* D Anf.

The Incred. Machine 2* H Anf.

Theme Park D 76,90

Transport Tycoon D 87,90

Under a Killing Moon H 88,90

US Navy Fighters* D 87,90

Wake of the Ravager* H 77,90

Wing Armada H 76,90

Wing Commander 1+2 H 66,90

Wing Commander 3 D 99,90

Wings of Glory D 77,90

Shareware - Vollversionen:

B Stone/D Nukem 2CD	59,90
Depth Dwellers 3D CD	39,90
Doom 2 Utilities 2CDs	33,90
Epic Pinball 1-3 CD	79,90
Hocus Pocus	CD 42,90
Search of Dr Riptide	CD 39,90
Jazz Jackrabbit	CD 79,90
	3.5 59,90
One Must Fall	3.5 49,90
Raptor	CD 52,90
Rise of the Triad*	CD 72,90
Wacky Wheels	3.5 54,90

Tip des Monats:

Lion King 3.5 57,90

Warcraft CD 74,90

Wacky Wheels CD 57,90

* In Ausgabematerialien noch nicht lieferbar
E = englische Version H = deutsches Handbuch
D = Leinwand, deutsche Version

Nachnahme +9,90 (+3-Zahlkarte)
Vorkasse +6,90
auf Rechnung +7,50 ab 2 Bestellung
Irrtum und Preisänderungen vorbehalten

GALAXY

PLEXUS GmbH
Plinganserstr. 26
81369 München

3DO

Need for Speed 119.-

Novastorm 119.-

Return Fire 109.-

IBM

3DO - Blaster 799.-

Panzer General 119.- C d

Wing Comm.3 129.- C kd

IBM

Earth Siege 99.- C d

Kyrandia 3 109.- C d

Little Big Adv 119.- C d

Nascar Rac. 99.- C d

Soundblaster AWE32 529.-

Soundblaster 16 199.-

Gravis Gamepad 49.-

Gravis Phoenix Stick 279.-

F16 Flight Contr. St. 289.-

Thrustm. Formula 1 309.-

Wingman Extreme 99.-

Action Replay Pro 149.-

Bio Forge Cd 119.-

Dark Forces Cd 129.-

Heretica Cd 109.-

Wings of Glory Cd 119.-

IBM

Cannon Fodder 2 79.-

Ecstasica Cd 99.-

Rise of Triad Cd 109.-

Sim City 2000 Cd 119.-

Wacky Wheels C 89.-

Computer-Exquisit

Bahnhofstr.3
73033 Göppingen
Ladenpreise variieren

Friendly Space Stations

Space Invader
Marlenstr.10
83278 Traunstein
Ladenpreise variieren

*Versandkosten:
Postl. 10.- DM + 3.- DM NR
UPS 10.- DM + 7.- DM
Ausland: 15.- DM
Zustellung meist in 24 Std.
englisch/ d deutsch
japanisch Anleit
U. & S-Bahn Haltestelle
HARRAS
FAX: 089 7698024
Händleranfragen erwünscht!

089 7605151

089 7470689

Copyright by Wolfgang Walden Design1994

17

Viva Las Vegas!

designed. Die Entwicklung neuer Waffen war notwendig, da die Thargoids aus *Elite* jetzt häufiger auftreten als früher. Auf kämpferische Qualitäten wird also in dieser Fortsetzung verstärkt Wert gelegt.

Kämpferische Qualitäten mußte bis jetzt vor allen Dingen der Videospiele haben, Langsam, aber sicher machen sich die Konsolenklassiker auch auf dem PC breit. *Super Street Fighter II* wird im zweiten Quartal dieses Jahres über unsere Monitore hüpfen. Ob er dabei ebenso bleibende Eindrücke hinterlassen wird wie auf der Konsole, werden wir dann sehen.



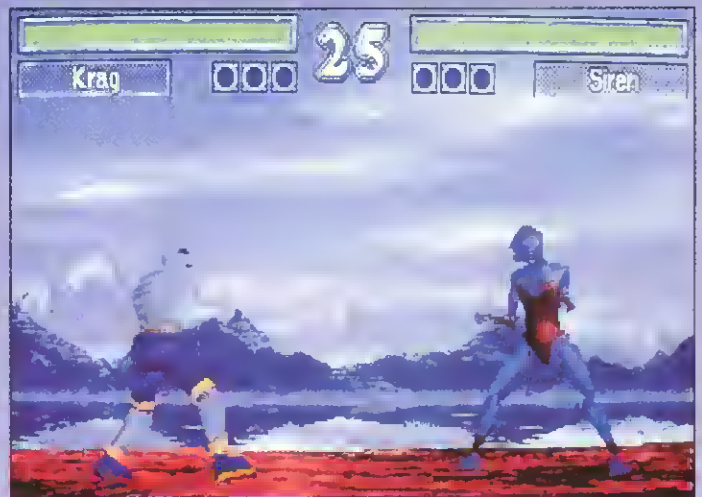
Gametek: Bei *Super Street Fighter II* stecken die geballten Fäuste nicht in der Hosentasche

Frontier: First Encounters	1. Quartal 95
Super Street Fighter II	2. Quartal 95
Fairway to Heaven	2. Quartal 95
Baldies	2. Quartal 95

GTE Interactive Media

Der amerikanische Telekommunikationsriese GTE streckt seit einiger Zeit seine Fühler nach dem lukrativen Spielmarkt aus. Getreu dem Motto, "Nicht kleckern, sondern klotzen!", bemühte man das englische Argonaut Team unter Programmierguru Jez "Starglider" San für das

GTE Interactive Media: In "FX-Fighter" prügeln sich Argonauts Polygone, daß mitunter die Quader fliegen



PC-Prügelspiel *FX-Fighter*. Gleich neun Polygon-Helden aus der ganzen Galaxis hauen sich gegenseitig die Knochen blau. Die Kampfarena rotiert und zoomt in alle Richtungen, diverse Kamerapositionen sorgen für Durchblick und die Dreiecksmännchen sind schön flüssig animiert. Da offensichtlich noch ausreichend Speicherplatz auf der CD-ROM vorhanden war, wird zwischen den Kämpfen noch schnell die Geschichte jedes einzelnen Helden als gerenderter Computerfilm geboten.

Ebenfalls reichlich gerenderte Intro- und Zwischensequenzen bietet *Rapid Assault*, ein futuristisches Ballerspiel, in dem wir ähnlich wie bei Gameteks "Quarantine", mit kleinen Wägelchen durch scrollende 3D-Arenen flitzen und die anderen Verkehrsteilnehmer von der Strecke pusten.

Freunde japanischer Animes werden sich auf *Tank Girl* freuen. Der Cult-Comic, der gerade von MGM zu einem Spielfilm verarbeitet wird, erblickt bei GTE als interaktiver Computerfilm das Licht der

Monitore. Mit von der Partie: Malcolm McDowell als Bösewicht. Der alte Haudegen durfte ja bekanntlich schon in *Origins Space-Opera "Wing Commander 3"* tätig werden, bringt also willkommene Erfahrung in Sachen "Interaktiver Film" mit.

Tank Girl	4. Quartal 95
FX-Fighter	2. Quartal 95
Rapid Assault	2. Quartal 95

Impressions

Vielprogrammierer Ed Grabowski hat wieder zugeschlagen und beschert dem überzeugten Wirtschaftssimulanten ein Spiel um Macht und Energie in einer Welt, deren Rohstoffe zur Neige gehen.

In *Powerhouse* stehen Euch insgesamt neun Energiequellen zur Verfügung: Öl, Kohle, Erdgas, Erdwärme, Sonnenenergie, Wind, Kernkraft, Wasserkraft und Gezeiten. Durch geschickte Erschließung dieser Ressourcen müßt Ihr versuchen, die gegnerischen Stromgesellschaften auszubooten und so die wirtschaftliche Vorrangstellung zu sichern.

Von der Spielidee her könnte *Powerhouse* neben *Network* das überzeugendste Wirtschaftsspiel des kommenden Halbjahres werden. Leider war von der Umsetzung auf der CES bis auf einige Bilder nicht viel zu sehen.



GTE Interactive Media: *Rapid Assault* scrollt munter vor sich hin



Impressions: Ed Grabowskis neuester Wurf ist für den PC erst ab Mai diesen Jahres eingepflanzt

Powerhouse: 2. Quartal 95

Viva Las Vegas!



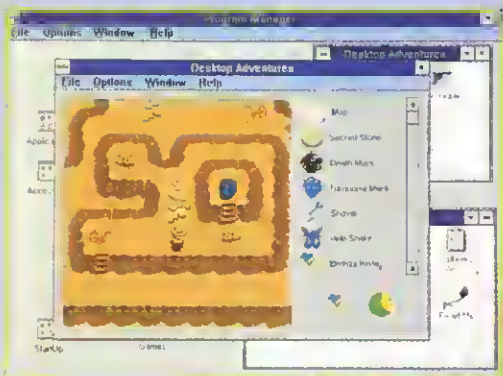
LookingGlass: Terra Nova ist der offizielle Nachfolger von System Shock

hochrüsten und mit den verschiedensten Waffen versorgen. Wir selbst sehen die zu befriedende Welt aus der Perspektive des Kommandeurs. Alle Landschaften sind dabei mit prächtigen Texturen belegt, Radar- und Videoschirme sorgen für Überblick.

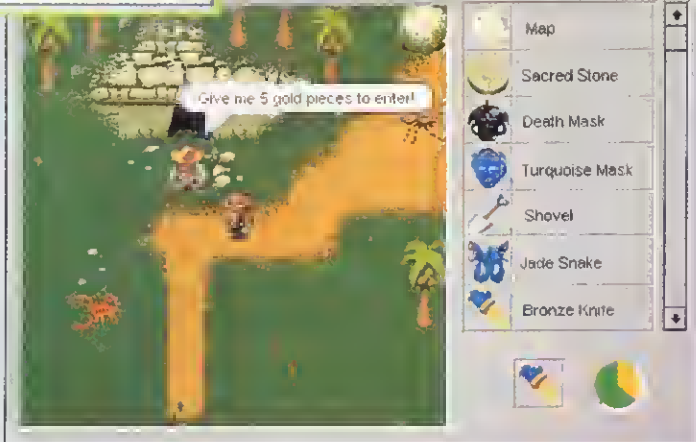
Flight Unlimited	1. Quartal 95
Terra Nova	2. Quartal 95

Lucas Arts

Nein, wir wissen auch nichts Neues über **The Dig**. Wir geben aber mal die Prognose ab, daß das sagenumwobene Spiel entweder noch in diesem Jahrtausend erscheinen wird oder gar nicht mehr. Fast fertig dagegen ist **Full Throttle**. Das aberwitzige Adventure machte einen her-



Lucas Arts: Indy tobt durch sein erstes Desktop Adventure und löst mit uns gefährliche Windows-Aufträge



Merit: Schon mit Spannung werden die Render-Mechs von G-Nome erwartet. Die ersten Bilder sahen vielversprechend aus.



vorragenden ersten Eindruck. Freut Euch schon mal auf die fertige Version.

Grund zur Freude haben auch die Fans des peitscheschwingenden Archäologen. Harrison Fords Abenteuer finden bald auf der Windows-Oberfläche statt. **Indiana Jones and his Desktop Adventures** ist ein Puzzle-Generator, der 15 Grundmissionen in immer neuen Kombinationen zusammenwürfelt. Vor jedem Auftrag tritt unser alter Freund und Studienkollege Marcus Brody in Aktion und gibt uns einen neuen Auftrag. Mit der Maus steuern wir Indy durch ein schräg von oben präsentiertes Amazonien, plaudern mit anderen Personen, schwingen die Peitsche, lösen kleine Logikpuzzles oder überstehen knifflige Geschicklichkeitseinlagen. Wer sich als Kino-Archäologe nicht allzu unbeholfen anstellt, löst eine Story in 30 Minuten bis ca. einer Stunde. Gerade richtig für die Mittagspause.

Full Throttle	1. Quartal 95
Desktop Adventure	1. Quartal 95

Merit

Nachdem schon einige andere Firmen auf den Doom-Zug aufgesprungen sind, startet Merit jetzt nach **Dr. Radiaki** das nächste 3D-Ballerspiel. In **Nerves of Steel** wird die Welt wieder einmal von der gelben Gefahr aus dem Osten bedroht und nur Du als digitaler Held eines speziellen Einsatzkommandos kannst dem Diktator Kim Dung Moon die Stirn bieten.

Eine Spur innovativer ist das mit Spannung erwartete Renderspiel **G-Nome**. Wie in einem interaktiven Film müßt Ihr das Geheimnis von Ruhelen lösen. Auf diesem Wüstenplaneten haben Archäologen eine Kreatur entdeckt, die eigentlich schon längst unter der Rubrik "ausgestorben" geführt wurde. Leider ist dieses Biest aber sehr lebendig – und vor allen Dingen gefährlich. Damit aber vor lauter Rätselei der Ballerspaß nicht auf der Strecke bleibt, wurden einige arcadereife Actioneinlagen eingebaut.

Mit Puck und Schläger macht uns Alex Dampiens Eishockeyspiel **World Hockey 95** vertraut. Jeder der 3200 (!) Spieler hat editierbare Qualitäten, so daß man sich seine Mannschaft ganz nach Belieben zusammenstricken kann. Betrachtet wird das Spielfeld aus einer isometrischen Sicht, wobei eine intuitive Benutzerführung das Passen und Schießen vereinfachen soll.

Nerves of Steele	1. Quartal 95
G-Nome	2. Quartal 95
World Hockey 95	1. Quartal 95

Microprose

Frohe Kunde für alle **UFO**-Süchtigen: Der zweite Teil kommt. In **Terror from the Deep** haben sich unsere Lieblings-Aliens in Pazifik und Atlantik zurückgezogen und fräsen nun von unten an den Grundfesten unserer Zivilisation. Das lassen wir uns nicht gefallen und starten umgehend zur Tauchexpedition in die Weltmeere. An Interface und Grafik hat sich zwar nicht die Bohne geändert, aber was macht das

schon, bei so einem genialen Spiel! Die zweite Neuheit von Microprose ist ein ebensolcher Knaller: **Magic The Gathering** als Computerspiel. Ihr könnt den Super-VGA-Sammelkartenhit entweder als Solospieler gegen den Computer oder via Modem mit einem Zaubererkumpel lösen. Auf der CD schlummern alle Karten

Microprose: "Magic The Gathering" Sammelkarten auf CD-ROM



des "Basic Sets" plus vier "Expansion Sets". Wer Probleme mit den recht komplizierten Regeln hat, wird durch ein exzellentes Lernprogramm umfassend in die Materie eingeführt. Unbestätigten Gerüchten zufolge bastelt Geoff "Revs" Crammond übrigens an einer neuen 3D-Rennsimulation für Microprose.

Microprose: "UFD 2 - Terror from the Deep" faucht ab

UFO 2	1. Quartal 95
Magic The Gathering	1. Quartal 95

New World Computing

In "Star Trek-The Next Generation" war die abendliche Pokerrunde fast schon so etwas wie eine Institution. Vor allen Dingen der 1. Offizier Will "Pokerface" Riker zog unserem Lieblingsklingonen so manchen Groschen aus der Tasche. Wer wissen will, ob Jonathan Frakes Kartenkünste nicht nur schauspielerischer Natur



Großhandel für Computerspiele und Zubehör

PC

CD ROM

AMIGA

JAGUAR

MEGA DRIVE

SNES

3DO

Bitte nur Händleranfragen!

Groß Electronic
Computerspiele + Zubehör
Gartenweg 4
D-94133 Röhnbach
Telefon 0 85 82 / 15 99
Telefon 0 85 82 / 86 39
Telefax 0 85 82 / 86 25

MultiMedia Soft
Computerspiele

Online - Cafe & Spielebibliothek

Spielen in gemütlicher Atmosphäre, die neuesten Games testen oder Computerzeitschriften lesen, Einführung in Rollenspiele, viele Brettspiele vorrätig. Oder testen Sie Ihr Lieblingsgame einfach zu Hause. Besuchen Sie Ihren **MultiMedia Soft** Laden.

Info ☒ Info ☒ Info
Geschäfts- und Franchise-Partner

Sie wollen sich selbstständig machen? Sie haben Interesse an Spielesoftware? Sichern Sie sich jetzt Ihren Standort für einen **MultiMedia Soft** Laden mit *Spielebibliothek* und/oder *Online-Cafe*. Fordern Sie *schriftlich* das Infoschreiben an:
MultiMedia Soft

52349 DÜREN, Josef Schregel Str.50

MultiMedia Soft finden Sie in:

08523 PLAUEN
Stresemann Straße 22
Tel 03741-440779



NEUI NEUI NEUI
15890 EISENHÜTTENSTADT
Fürstenberger Straße 39 Tel 03384-72595

15234 FRANKFURT/ODER
August Bebel Straße 15 Tel 0335-4001888

22041 HAMBURG
Wendemühlstr 57 Tel 040-6528426

NEUI NEUI NEUI
35066 FRANKENBERG
Linnerlorstraße 2

39112 MAGDEBURG
Herdestraße 5 Tel 0172-3903146

41236 MÖNCHENGLADBACH-Rheydt
Lirnfenstraße 152 Tel 02166-43951

NEUI NEUI NEUI Online Cafe
47441 MOERS
Neuer Wall 2-4 Tel 02841-21704

48151 MÜNSTER
Weseler Straße 48 Tel 0251-524001

49078 OSNABRÜCK
Marktstraße 82 Tel 0541-434792

50825 KÖLN
Alpenstraße 11 Tel 0221-5505303

52064 AACHEN
Guaitastraße 2 Tel 0241 33199

52249 ESCHWEILER
Englerthstraße 21 Tel 02403-15763

52349 DÜREN, *Online Cafe*
BATTLETECHZENTRUM
Josef Schregel Str 50 Tel. 02421-28100

NEUI NEUI NEUI
56564 NEUWIED
Hermannstraße 19 Tel 02631-352320

75172 PFORZHEIM *Online Cafe*
Zerrennerstraße 11 Tel. 07231-17275

81475 MÜNCHEN
Königswaser Straße 5 Tel 089-7459558

96052 BAMBERG
Untere Königsstr. 10 Tel. 0951-202210

99084 ERFURT
Meienbergstraße 20 Tel 0361-5621656
Magdeburger Allee 145 *Virtuality Cafe*

MultiMedia Soft BÜRO
52349 DÜREN, Tel 02421-28100
Josef Schregel Str 50 FAX 02421-281020

Viva Las Vegas!

waren, der kann sich in nächster Zeit bei **Celebrity Poker** auf eine gepflegte Runde Stud gemeinsam mit Morgan Fairchild und Joe "Saturday Night Live" Piscopo einlassen.

Strategisches Geschick verlangt auch **Mechlords**. Zehn Königshäuser kämpfen um die Vorherrschaft über ein interstellares Imperium. Neben Ressourcenverwaltung, Forschung und Kolonialisierung bastelt Ihr fleißig neue Mechs zusammen. Ist die Kampftruppe dann fertiggestellt, laßt Ihr sie in isometrischer Perspektive gegen den Feind antreten.

Im SF-Action-Adventure **Wetlands** bleiben wir in der Zukunft, sind da aber auf uns allein gestellt. Als John Cole jagen wir einen Verrückten, der ein Mittel gefunden hat, ganz nach Belieben Planeten in unserer Galaxie pulverisieren zu können. Neben den üblichen Adventure-Puzzles kommen hier noch einige Schieß- und Renneinlagen zum Zuge. Gesteuert wird das Spiel aus der Perspektive des Helden, der sich durch eine ziemlich duster-futuristische Ray-Traycing-Welt bewegt.

Wetland	2. Quartal 95
Celebrity Poker	1. Quartal 95
Mechlords	2. Quartal 95

Readysoft

Dirk ist tot, es lebe Fritz. Diese grünäugige Fledermaus ist der Star des neuesten Action-Adventures aus dem Hause Readysoft.

Bei dem Versuch, den Computer von Dr. Nero Neurosis zu reparieren, entdeckt Lance den Plan des verrückten Professors, die Welt zu beherrschen. Und da der Doktor nicht dumm ist, hetzt er

New World Computing:
Holzauge sei wachsam!
Jonathan Frakes ist ein Schlitzohr sondern gleichen. Wer seinen Kies nicht an ihn verlieren möchte, muß mehr als nur geschickt sein.



Lance Fritz, die halb-menschliche Fledermaus auf den Hals, um unseren Helden den Garaus zu machen.

Nachdem man sich bisher auf die Zeichenkünste des Disney-Renegaten Don Bluth verlassen hatte, entwickelte Readysoft mit **Braindead 13** das erste Mal ein Spiel komplett selbst. Animationstechnisch ebenso ausgefeilt wie dessen Vorgänger spielt sich diese Monsterplotte wie ein interaktiver Film. Der bizarre Humor war jedenfalls nicht ohne.

Braindead 13 2. Quartal 95

Sanctuary Woods



Sanctuary Woods: Auch bei Master Lu sind die schönsten Pausen lila

Diese Kleinstfirma aus dem kalifornischen San Mateo arbeitet schon seit einigen Jahren im Edutainmentbereich und versucht, nun auch im Spielesektor langsam Fuß zu fassen. Neben **The Riddle of Master Lu** stellten die Jungs um Scott Walchek noch **Once Upon a Forest** vor. Bei ersterem handelt es sich um ein Adventure, bei dem sich alles um einen gewissen Robert Ripley dreht.



Ripley, der in den USA besonders durch seine Kette von Kuriositätenkabinetten einen gewissen Ruhm genießt, ist dieses Mal selbst der Held einer Geschichte. Ähnlich wie bei "Jäger des verlorenen Schatzes" geht es dabei um ein archäologisches Artefakt, das im Jahre 1936 von kriegsentscheidender Bedeutung ist.

Nicht ganz so martialisch geht es in **Once Upon a Forest** zu. In dieser Adventure-Adaption des gleichnamigen Zeichentrickfilms muß nämlich nicht gleich die ganze Welt, sondern nur des Leben eines kleinen Nagers gerettet werden. Für Kinder dürfte die Geschichte aber dennoch fesselnd genug sein.

The Riddle of Master Lu	2. Quartal 95
Once Upon a Forest	2. Quartal 95



Spectrum
Holobyte: auf
Mavericks Spuren
in "Top Gun"



Exit Planet Browser Speed Center Weather Bureau History of Life Identity of Time Help

Spectrum Holobyte

Alles wartet auf **Star Trek — The Next Generation** und lange kann's nun nicht mehr dauern. Wenn alles gut geht, werden wir Euch schon in der nächsten Ausgabe jede Menge Wissenswertes über die neuen Abenteuer von Jean-Luc und seiner Rasselbande erzählen können. Etwas länger müssen sich die Anhänger hochkarätiger Flugsimulationen gedulden, die wir natürlich auch weiterhin von Spectrum Holobyte erwarten dürfen. **Top Gun** ist ein noch in der Entwicklung befindlicher Action-Simulator, mit dem Ihr die Karriere von Flugschüler Maverick aus dem gleichnamigen Hollywood-Streifen nachfliegen könnt. Besonderen Wert hat man diesmal auf einfachste Handhabung gelegt: Flugmodell und Steuerung der Maschinen sind selbst für Simulationslaien sofort verständlich, Szenen aus dem Film sorgen für das nötige Kino-Feeling, Aufträge führen uns einmal rund um den Globus.

Wenn nach soviel Action der Sinn nach ruhigerer Betätigung steht, darf sich an **Clockwerx** versuchen. Hier schlüpfen wir in das Innere einer Uhr und steuern unter Zeitdruck rotierende Zeiger durch einen immer komplizierter werdenden Hindernisparcours. Freunde von "Space-Exploration"-Programmen dürfen sich auf **Gazil-**

Spectrum
Holobyte: In
Gazzillionaire
erobern wir
die Galaxis

SkyLine Entertainment für Computer- und Videospiele GmbH

St. Pöltener Str. 29 70489 Stuttgart-Feuerbach
Paullinenstr. 50 70178 Stuttgart - Mitte
Brunnenstr. 19 70372 Stuttgart-Bad Cannstatt

Tel. 0711 - 81 27 36 und 62 43 99

*Neu*Neu*Neu*Neu* Brunnenstr. 19 70372 Stuttgart "beim Rathaus"	70178 Stuttgart Paullinenstr. 50 Tel.0711/624399	*Neu*Neu*Neu*Neu* Brunnenstr. 19 70372 Stuttgart "beim Rathaus"
71063 Sindelfingen Obere Vorstadt 25 Tel.07031/807353	34117 Kassel Werner-Hilpert-Str. 22 Tel.0561/711389	79098 Freiburg Schreiberstr. 18 Tel.0761/382590

SkyLine TOP-TEN CHARTS

- | | |
|-----------------------|---------------------|
| 1. Wing Commander 3 | 6. Warcraft |
| 2. Leg. o. Kyrandia 3 | 7. US Navy Fighters |
| 3. Creature Shock | 8. Earthsiege |
| 4. Magic Carpet | 9. Aces o.t. Deep |
| 5. Kings Quest 7 | 10. Cyberia |

Unser telefonischer Bestellservice:
0711 - 62 43 99

Es gibt immer zwei Möglichkeiten - in Stuttgart gibt es jetzt drei

NEUERÖFFNUNG seit 28. Jan. 1995

Brunnenstr. 19 - 70372 Stuttgart - Bad Cannstatt

Tel.0711/557612 beim Rathaus
KOMMEN - SEHEN - STAUNEN SIE!!!

NEUERÖFFNUNG seit 12. Dez. 94

OBERE VORSTADT 25 - 71063 SINDELFINGEN

Tel. 07031 / 80 73 53 **BEIM "DOMO"**

Rufen Sie uns an oder besuchen Sie eines unserer Ladengeschäfte

Titel	IBM / PC	Versand / Laden	Titel	CDROM	Versand / Laden
Aces o.t. Deep	99.95	109.95	11th Hour	125.95	139.95
Aladdin	74.95	79.95	Aces o.t. Deep	99.95	109.95
Black Hawk	99.95	109.95	Alone l.t. Dark 3	a.A.	a.A.
BM-Hatrick	99.95	109.95	Bioforge	109.95	116.95
Colonization	99.95	116.95	Dark Forces	119.95	129.95
Cyberia	109.95	116.95	Dragon Lore	79.95	89.95
Cannon Fodder 2	79.95	89.95	Hammer o.t. Gods	a.A.	a.A.
Earth Siege	99.95	109.95	Hell	99.95	109.95
Elite 3	89.95	99.95	Inferno	109.95	116.95
Fifa Soccer	89.95	99.95	Kings Quest 7	99.95	109.95
Höhlenwelt Saga	99.95	109.95	Legend of Kyrandia 3	109.95	116.95
Hatrick	89.95	99.95	Little Big Adv.	109.95	116.95
Jungle Strike	74.95	79.95	Magic Carpet	109.95	116.95
KA 50 Hokum	79.95	89.95	34117 Kassel Tel.0561/711389		
Lion King	69.95	79.95	NHL Hockey 95	89.95	99.95
Master of Magic	109.95	116.95	Nascar Racing	99.95	109.95
Mechwarrior 2	a.A.	a.A.	Noctropolis	109.95	119.95
Menzoberranzan	89.95	99.95	Star Trek 25th	109.95	116.95
70469 Stuttgart Tel.0711/812736			Stonekeep	a.A.	a.A.
Nascar Racing	89.95	94.95	System Shock	89.95	99.95
Panzer General	79.95	89.95	The Last Dynasty	a.A.	a.A.
Sensible Golf	89.95	99.95	79098 Freiburg Tel.0761/382590		
71063 Sindelfingen Tel. 07031/807353			Transport Tycoon	109.95	116.95
Star Crusader	89.95	99.95	USS Ticonderoga	89.95	99.95
System Shock	89.95	99.95	US Navy Fighters	109.95	116.95
Tie Fighter DV	109.95	116.95	Wings of Glory	89.95	99.95
Transport Tycoon	109.95	116.95	Wing Commander 3	119.95	129.95
Victory at Sea	89.95	99.95	World of Lemmings	79.95	89.95
Wings of Glory	a.A.	a.A.	AMIGA-Titel auf Anfrage		

Superauswahl-Teuflische Preise- Aktuelle Neuerscheinungen

und wie immer Topservice mit der gewohnten unverbindlichen Beratung

Die Preise der mit "a.A." gekennzeichneten Titel lagen bei Drucklegung noch nicht vor

Lieferung per Nachnahme - Fracht- u. Verpackung DM 10.90

Eilzuschlag 7 00 - Ab DM 250 00 Bestellwert Versandkostenfrei

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr-Preisänderungen vorbehalten.

Viva Las Vegas!

lionaire freuen. Der Freihändler düst mit immer größeren Transportschiffen von Planet zu Planet, handelt was das Zeug hält und baut sein Firmenimperium immer weiter aus. Dank On-Line-Hilfe muß man noch nicht mal im Handbuch schmökern, das Windows-Spiel erklärt sich von selbst.



Spectrum Holobyte: In "Clockwerx" rasen die Puzzlezeiger

Top Gun	2. Quartal 95
Star Trek: The Next Generation	1. Quartal 95
Clockwerx	2. Quartal 95
Gazillionaire	2. Quartal 95

SSI

Nach der etwas rüden Trennung von Szenario-Lieferant TSR ließ sich SSI nicht lange lumpen und entwickelte kurzerhand ein eigenes Spielsystem. Die neue Fantasywelt Aden soll ausreichend Stoff für eine ganze Produktreihe liefern. Zusätzlich gibt's ein neues Aden-Brettspielsystem, Bücher und Trading-Cards. Erster Computer-Ableger der SSI-Märchenwelt ist **Thunderscape**, ein Solocharakter-Rollenspiel in Super-VGA. Leider war bis auf vollmundige Ankündigungen nichts weiter am Messestand zu bestaunen. Man darf also gespannt sein, ob es der Firma gelingt, an alte AD&D Erfolge anzuknüpfen.

Auf sicherem Strategienboden bewegt man sich mit **Silent Hunter**, nach Dynamix **Aces of the Deep** eine weitere U-Boot Simulation, die uns zurück in den zweiten Weltkrieg führt. Diesmal tauchen wir nicht im Atlantik ab, sondern kommandieren ein amerikanisches Boot im Südpazifik. Spieltechnisch unterscheidet sich **Silent Hunter** dabei kaum von Konkurrenzprodukten, bietet aber authentisches Filmmaterial und Super-VGA-Grafiken. So ist es z.B. möglich, tatsächliche Küstenlinien nachzufahren und so in die Häfen des Feindes zu schleichen.

Gruselfreaks dürfen schon mal in den Knoblauch beißen; "Ravenloft 2" steigt

aus der Gruft. In **Stone Prophet** führen wir unsere Party mittenmang ins dunkelste Fantasy-Ägypten, das wie im Vorgänger schön brav scrollt. Auf der Suche nach der Mumie von Pharao Anhktepot stoßen wir auf jede Menge neue Monster und besonders knackige Rätsel.

Thunderscape	3. Quartal 95
Silent Hunter	2. Quartal 95
Stone Prophet	1. Quartal 95

Ubisoft

Mit zwei Neuerscheinungen macht die Firma aus dem französischen Montreuil diesmal auf sich aufmerksam:

Nicht unbedingt ein Adventure-Spiel im klassischen Sinn, sondern eher ein interaktives Bilderbuch für Kinder ist **Kiyeko und die Diebe der Nacht**. Die Geschichte spielt im tropischen Regenwald Südamerikas, wo die Erde dem Paradies noch am nächsten ist.

Doch eines Tages ändert sich das schlagartig: Die Sonne geht nicht mehr unter, die Schlangen beginnen zu sprechen, und auch sonst sind einige Sachen nicht mehr so, wie sie sein sollen. Kiyeko, ein kleiner Indianerjunge, versucht der Sache nachzugehen und erlebt dabei einige Merkwürdigkeiten.

Etwas weniger märchenhaft ist Ubisofts Fußballspiel **Action Soccer**. In wahlweise 2D-Seitenansicht oder 3D-isometrischer Aufsicht könnt Ihr hier 16 verschiedene Mannschaften in drei Spielmodi antreten lassen.

Damit die Einzelspiele, Meisterschaften oder Ligawettbewerbe aber nicht zu langweilig werden, gibt es zudem noch die Möglichkeit, tags oder nachts bei Regen



Ubisoft: Auch in Action Soccer ist der nächste Gegner der schwerste

und Schnee zu spielen. **Action Soccer** wird voraussichtlich im April komplett auf Deutsch erscheinen.

Kiyeko und die Diebe der Nacht	1. Quartal 95
Action Soccer	2. Quartal 95

Velocity

Nicht ganz so bekannt wie andere Firmen mit Sitz an der amerikanischen Westküste ist die Softwareschmiede von Moses Ma. Erst in jüngster Zeit ging man weg vom Mac und beliefert nun den PC-Markt mit einer Reihe ausgefallener Projekte.

JetSki Rage ist ein Art Rollerball für jene Vehikel, die aussehen wie schwimmende Motorräder. Ähnlich wie bei anderen Crash-Rennspielen müßt Ihr auch hier nicht nur als erster im Ziel sein, sondern dabei gleichzeitig noch die Konkurrenz versenken.

Eine etwas andere Form der Unterhaltung strebt man mit **Mega Rave** an, dem "ultimativen Partysimulator", bei dem man als Partygast eine virtuelle Cyberkultur erforschen kann. Ob es allerdings das wirkliche Partygefühl ersetzen kann, werden wir erst im Mai diesen Jahres sehen.

JetSki Rage	2. Quartal 95
Mega Rave	2. Quartal 95



Ubisoft: Kiyeko und die Diebe der Nacht – ein interaktives Märchen für die jüngsten unter uns

0,0 % Nikotin, 100 % Power!



MediaGallery. Sonst nichts.

Jackie Janes meint: Diese CD kann abhängig machen. Enthält eine einzigartige Multimedia-Show mit den neuesten Spiele-Hits und alle Treiber für die aktuellen SPEA Video Seven Graphikkarten. Die MediaGallery CD bekommt man mit der PC-Direkt, ab Nr. 4/95. Erhältlich überall, wo es Zeitschriften gibt.

SPEA Software AG · Maasstraße 18 · 82319 Starnberg

SPEA auf der CeBIT, Halle 8, Stand D20 und C20



AWE32 VALUE:



ECHT-SOUND IN VIRTUELLEN WELTEN

Go and get it!

Wieder einen Schritt der Realität näher – ein neuer Maßstab für alle, die Spiele realer erleben, Sound kreativ bearbeiten und anspruchsvolle Multimedia im Office-Bereich gestalten wollen. Creative Labs präsentiert zu einem Superpreis den ultimativen Sound-Level.

High Performance

Wavetable, E-mu-8000-Chip, MIDI und viele andere Features, machen den digitalen Sound noch lebensechter.

Facts

- Orchestrierte 32-Stimmen-polyphonie mit Advanced WavEffects Synthese
- Programmierbare AWE32-Effekte für Reverb, Chor oder 180°-QSound
- 16-Bit CD-Qualität in Stereo, 44,1 kHz
- Multi-CD-ROM-Schnittstelle für Creative-/Panasonic-, Sony- und Mitsumi-Laufwerke
- 20stimmiger OPL3-FM-Synthesizer
- 512 KB RAM, 1 MB ROM „on board“
- MIDI-Ausgang mit allen 16 MIDI-Kanälen (GM-/MT32-/GS-kompatibel)

Software

- Creative Ensemble
- Creative SoundO'LE
- Creative WaveStudio 2.0
- Creative Mixer
- Creative Mosaic
- Creative AWE Control Panel

Synthesizer

Die AWE32 Value eröffnet durch den E-mu-8000-Chip vollkommen neue Klangwelten – ein absoluter Profi-Chip aus der Entwicklung des führenden Keyboard-Herstellers E-mu Electronic.

Wavetable

Die fortschrittliche Synthese von Wave-Effekten erlaubt es Ihnen, vollen Sound in Konzertqualität mit 128 Melodie-Instrumenten, 6 Schlagzeug-Sets und 32 Stimmen zu erzeugen.

Kompatibilität

Die AWE32 Value Edition ist voll Sound Blaster-, Sound Blaster 16- und Sound Blaster AWE32 kompatibel. Außerdem stehen 3 CD-

ROM-Schnittstellen (Mitsumi, Sony und Creative/Panasonic) zur Verfügung.

Games

Auf der AWE32 Value laufen Spiele der alten Generation ebenso wie die aktuellsten Spiele, die bereits auf Sound-Clips in AWE32-Standard zugreifen.

Sound-Mixing

Creative WaveStudio 2.0 ist ein vollwertiges Programm zum Schneiden und Bearbeiten von Wave-Dateien.

Zum Sampeln von Musik kann die ultimative Sound-Editor-Software „Vienna“ zum Vorzugspreis erworben werden.

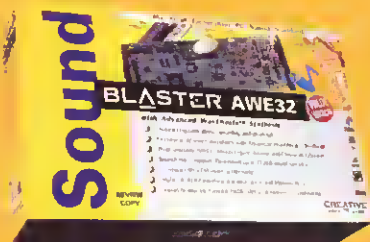


Gratis-CD

Test the sound: Fordern Sie die AWE32-Gratis-Audio-CD an und testen Sie diese auf Ihrem CD-Player.

Tel.: 0 21 31 / 10 28 38

Fax: 0 21 31 / 91 98 26



85774 UNTERFOHRING, MÜNCHNER STRASSE 16

CeBIT'95
HANNOVER
Halle 9/Stand D37

SIM

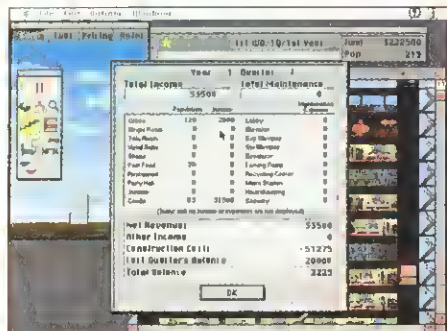
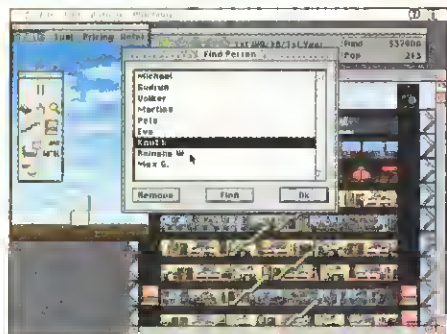
TOWER

THE VERTICAL EMPIRE

Yoot Saito, ein Architekt aus Tokio, ist ein neugieriger Mensch. Beim Warten auf einen Fahrstuhl stellte er sich die eigentlich recht simple Frage, warum er sich über Fahrstühle in Gebäude "A" ärgert, und über Lifte in Haus "B" nicht. Um der Sache auf den Grund zu gehen, rief Saito bei einem namhaften Lifthersteller an, und wollte wissen, wie Fahrstühle konstruiert und wie die Fahrpläne entwickelt werden. Die Antwort kam prompt: "Solche Informationen sind streng vertraulich!", meldete sich die Firma zurück. Kurzerhand setzte sich Saito mit einem befreundeten Programmierer (Takumi Abe) zusammen, und entwarf das Konzept für einen Fahrstuhlsimulator. Das Resultat: *Tower*, mittlerweile deutlich mehr geworden als "nur" eine Liftsimulation. Immer auf der Suche nach famosen "Sim"-Stoffen, entdeckte Maxis das japanische Programm und mit Hilfe des *Sim City*-Vaters Will Wright wurde aus *Tower* endlich *Sim Tower*. Zur Zeit gibt's nur die Mac-Version des Spiels, eine PC- und eine Windows-variante des Programms erscheinen in den nächsten Monaten

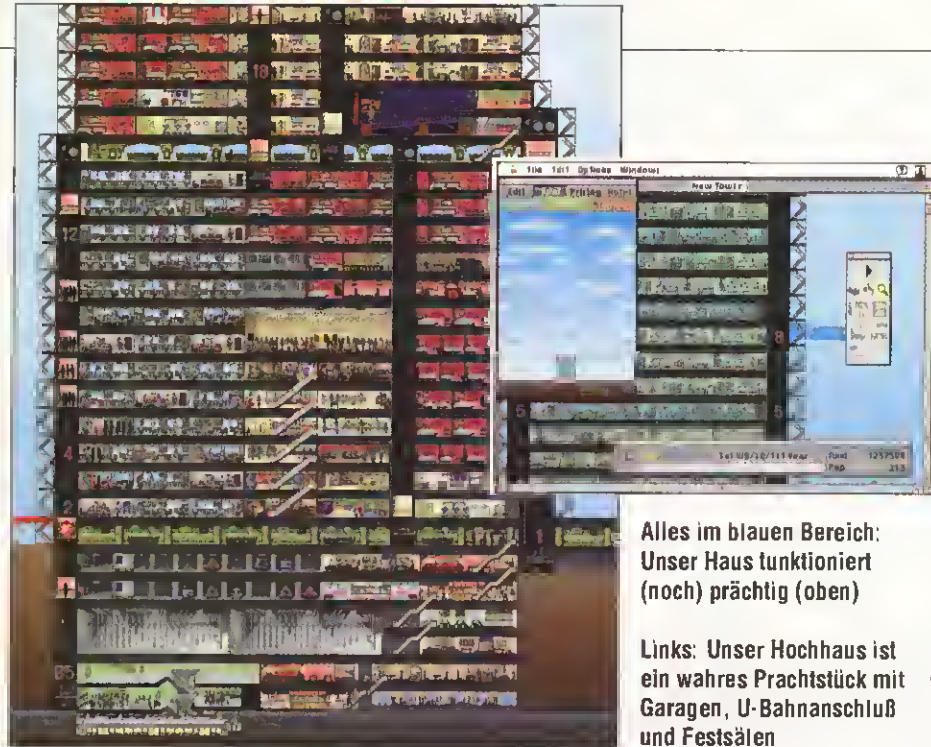
Das Grundkonzept ist wie die Eingangsfrage simpel: Mit Barkapital ausgestattet,

Es sind oftmals die einfachen und selbstverständlichen Dinge des Lebens, die sich bei näherer Betrachtung als famose Spieleidee entpuppen. Im Fall von *Sim Tower* entstand das Spielekonzept beim Warten auf einen Fahrstuhl.



Von Neuperlach in den POWER-Tower: Knut (oben) zieht um und verbessert unsere Bilanz (unten) ganz kräftig





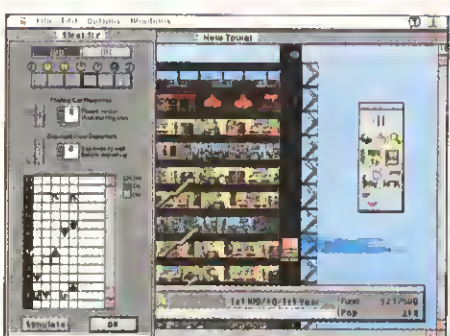
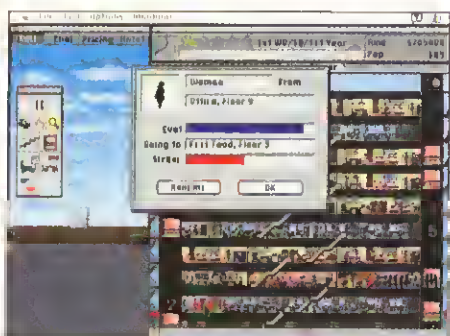
Alles im blauen Bereich: Unser Haus funktioniert (noch) prächtig (oben)

Links: Unser Hochhaus ist ein wahres Prachtstück mit Garagen, U-Bahnanschluss und Festsälen

Tower eine Leiste mit Sternen: Am Anfang habt Ihr ein "Ein-Sterne"-Hochhaus, mit jedem weiteren Stern (hängt von der Einwohnerzahl und bestimmten anderen Voraussetzungen ab) gibt's neue Optionen dazu. Ein Beispiel gefällig? Ab dem zweiten Stern müßt Ihr ein Sicherheitssystem installieren und Wachposten patrouillieren lassen. Außerdem dürft Ihr nun Frachtaufzüge bauen sowie eine Reinigungsfirma im Hochhaus unterbringen. Letztere sorgt dafür, daß Treppen gefegt werden, Ungeziefer vernichtet und Müll entsorgt wird. Später kommen medizinische Einrichtungen hinzu, Hotels, Tiefgaragen und gar eine U-Bahn. Der Haken an der Sache:

Wenn die Turmbewohner unzufrieden werden, ziehen sie aus Eurem Haus aus! Gezeigt wird dies durch einen gesteigerten Streßlevel: Normale Einwohner erscheinen schwarz auf dem Bildschirm, genervte färben sich langsam rosa und dann rot. Hält der Streßlevel zu lange an, habt Ihr einen Einwohner weniger. Neben Fahrstühlen, die nicht schnell genug kommen, tragen schmutzige Wohnungen, laute Nachbarn und miese Restaurants zur Unzufriedenheit bei. Damit Ihr nicht den Überblick verliert, bietet *Sim Town* mehrere Informationsbildschirme: Jeder Einwohner kann individuell untersucht werden (bis zu zwanzig Leute lassen sich sogar mit Namen versehen), im Finanzmenü tauchen Einnahmen und Kosten auf, und jede Einrichtung im Haus läßt sich genauestens überprüfen. Last not least: Fahrstühle können per "Fahrplan" für jede Eventualität eingestellt werden. Wie lange soll eine Liftkabine warten, zwischen welchen Etagen soll der Aufzug pendeln, wie sieht der Fahrplan zur "Rush-Hour" und an Wochenenden aus? Alles Optionen, die sich im passenden Fahrplan minutiös einstellen lassen. Ach ja: Alle Fotos stammten von der Macversion. Eine DOS- und eine Windows-Variante erscheinen demnächst. mh

Name:	Sim Tower
Hersteller:	Maxis
Geplant für:	CO-ROM, PC
Erscheinungstermin:	2. Quartal 1995



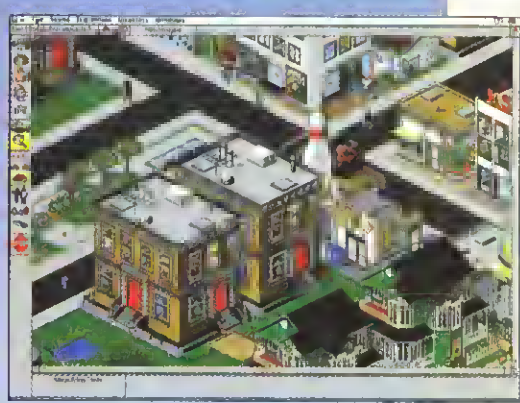
(Oben) Wenn der Streßpegel der Einwohner steigt, sollten wir lieber die Fahrpläne der Aufzüge (unten) genau kontrollieren und Verbesserungen vornehmen

müßt Ihr ein Hochhaus errichten und unterhalten. In typischer Sim-Manier werden Stockwerke per Mausclick hochgezogen und mit Treppen oder Fahrstühlen verbunden. Damit aus dem Haus keine leerstehende Bauruine wird, dürft Ihr in den Stockwerken für Leben sorgen: Ihr entscheidet, wo Büros hinkommen, welche Etagen mit Appartements gefüllt werden oder wo Restaurants entstehen. Sind die Büros fertig, kommen die ersten "Sims" zur Arbeit. Zu Beginn sind Eure Optionen recht eingeschränkt – später, wenn Leute in das Gebäude einziehen und Euer Einkommen durch Miete und Wohnungsvverkäufe steigt, wird die Angelegenheit komplizierter. Als "Wertungssystem" dient *Sim*

Sim Town

Ein weiteres neues "Sim"-Spiel ist *Sim Town*. *Sim Town* läßt sich am ehesten als *Sim City* für Kinder beschreiben. Statt anonymer Hochhausarchitekturen, wird hier eine individuelle Kleinstadt "simuliert". Alle Gebäude sind äußerst detailliert und entsprechend groß – per Mausclick kann der Spieler gar in die Häuser "hineinschauen". Damit der persönliche Bezug zum eigenen Traumdorf erhalten bleibt, muß der kleine Architekt zu Spielbeginn einen eigenen Charakter erschaffen: Hier entscheidet Ihr, ob Ihr ein Kind "spielt" oder einen Erwachsenen. Danach wählt Ihr das Outfit, Hobbys und eventuelle Hobbys. Natürlich hat Euer Alter ego auch eine Familie: Stellt Ihr nicht alles für die nötige Versorgung mit den wichtigen Grundgebäuden (wie beispielsweise Supermarkt, Schule, Rathaus) zur Verfügung, wird aus der Wunschstadt bald ein Geisterdorf. Waren im Vorbild *Sim City Dollars* das

Name:	Sim Town
Hersteller:	Maxis
Geplant für:	CD-ROM, PC
Erscheinungstermin:	2. Quartal 1995



Detailverliebt: Statt schlichter Hochhäuser gibt's hier "richtige" detaillierte Gebäude.

Zahlungsmittel, dienen in *Sim Town* natürliche Rohstoffe als Währung. Jeder Neubau kostet Wasser und Bäume. Ihr müßt von Zeit zu Zeit einen Blick auf die Ressourcen werfen und gegebenenfalls aufforsten. Liebevoll gemacht sind die unzähligen kleinen Effekte und Gags, die im Spiel eingebaut wurden. Fast überall gibt's sogenannte "Hot Spots", bei denen per Mausclick etwas ausgelöst wird – ein Brunnen, der Wasser spuckt, eine Uhr, die schlägt, Blumen, die aus dem Boden sprießen



PROTOTYPE



Die österreichische Softwarefirma NEO betritt Neuland: In *Prototype* verbinden die Wiener ein klassisches Shoot'em'Up mit der Grafik-Power von Silicon Graphics.

Eine mal wieder soweit. Eine außerirdische Invasion steht bevor und die Menschheit weiß keinen Ausweg, denn die Aliens sind mal wieder böse und kommen mit einem klaren Ziel: Terminierung der niederen Zivilisation. Technik sei dank, hat man in eilerletzter Minute den Prototype eines nagelneuen Kampffjets aus dem Boden gestampft. Ihr seid mal wieder der fähigste Pilot und hüpf geschwind in die Kanzel, um den Ein-

dringlingen zu zeigen, was ein Nudelholz ist und wie man damit umgeht.

In satten neun Levels, die auf herkömmliche Art horizontal scrollen, geht es nun gegen die extraterrestrischen Horden. Das Extrawaffensystem basiert dabei auf vier Waffenarten, die ausgebaut werden können und zahllosen zusätzlichen Extras, wie Schilden oder Homing Missiles. Dabei will NEO endlich auch die technische Perfektion bieten, wie wir sie von Amiga-Ballereien gewohnt waren: Der gesamte Spielablauf in 60 Hertz, die Levels scrollen in bis zu sechs Parallax-Ebenen und zusätzlich gibt's natürlich obligatorische 256 Farben. Dabei haben die Wiener vor allem grafisch und musikalisch dicke Geschütze aufgefahren: Für die optische Qualität einiger Hintergründe, der Zwischensequenzen und aller Sprites



Natürlich warten auf der CD neben Musik auch minutenlange Zwischensequenzen

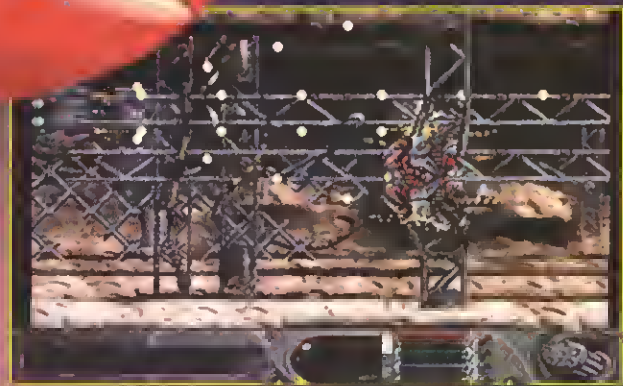
wurden Alias-bestückte SGI-Workstations angeworfen, die Musik besorgt das "NEO-Projekt", eine eigene Dance-Kapelle, die im Alpenland schon des öfteren die Charts stürmte. Sowohl der rassige Gitarrensound, als auch die Soundeffekte stammen also von Profis. Natürlich kommt die Alien-Hatz nur auf CD-ROM, denn die Menge der Zwischensequenzen und der CD-Soundtrack benötigen natürlich viel Platz. kn



Im zweiten Level ist der Hintergrund komplett handgezeichnet



NEOs Ballerei bedient sich erstmals gerendeter SGI/Alias-Grafik



Name:	Prototype
Hersteller:	NEO
Erscheinungstermin:	1. Quartal 1995

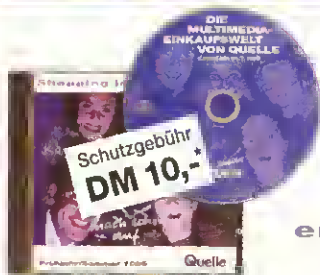
**Neu bei Quelle: Shopping interaktiv.
Klicken. Sehen. Hören. Staunen.**

*Tolle Figur...
ähh Bluse...*

*Klick mal
auf Geschenke-Shop.*

*Die hat dir
ja zugeblinzelt!*

*Macht doch mal
die Musik lauter!*



Die Quelle CD-ROM läuft auf einem Multimedia-PC ab 486 SX mit mind. 4 MB RAM unter DOS ab 5.0 und Windows 3.1.

Voll erlebniskompatibel: mit der CD-ROM von Quelle.

Also gleich ordern: Telefon: 09 11/14 19 19, Fax oder

BTX: *Quelle# und überall bei Quelle. *Die Schutzgebühr

erhalten Sie bei Ihrer nächsten Bestellung zurück. Technische

Fragen beantworten wir Ihnen gerne täglich von 9.00 - 16.00 Uhr

unter der Hotline: 09 11/14 25 140.

Ich bestelle die Quelle CD-ROM! • Fax: 09 11/14 28 195

Name: _____ Unterschrift: _____

Straße: _____ PLZ/Ort: _____

Po

meine
Quelle



Flugsimulationen sind selten friedlich: Zum Leidwesen von Eltern und besorgten Behörden sind Simulationen vornehmlich militärischer Natur. Ganz ohne Bomben und Raketen kommt Looking Glass neuestes Spiel aus: In Flight Unlimited wird nur geflogen.

In den Augen besorgter Eltern und akribischer Behörden hat das Simulationgenre einen entscheidenden Nachteil: In fast jedem Spiel dieser Gattung geht's ziemlich kriegerisch zu. Besonders augenfällig: Vor allem Flugsimulationen zeichnen sich durch militärischen Inhalt aus. Fast immer düsen wir in einem Jet oder einer Propellermaschine mit Kampfaufträgen durch fiktive und/oder historische Szenarios. Das Menetekel der

Kriegsverherrlichung schwebt deswegen immer öfter über solchen "Spielen". Eine Sorge, mit der sich das amerikanische Softwarehaus Looking Glass nicht herumplagen muß: Ihr erster Einstieg ins Simulationgenre wird ein wenig friedlicher sein. Auf Waffen oder militärische Einsätze verzichteten die Macher von *Flight Unlimited*. Dies ist nicht verwunderlich, wenn man bedenkt, daß die Designer auf dem Gebiet der "friedlichen" Simulationen

bereits einschlägige Erfahrung gesammelt haben. Hinter *Flight Unlimited* stecken nämlich die gleichen Leute, die uns schon vor einigen Jahren den *Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer* bescherten.

Flight Unlimited kann aus diesem Grund seine Wurzeln nicht verleugnen: Wie im Oldie stehen auch hier Kunstflug, Trickflug und eine Flugschule im Vordergrund. Wer will, kann – zwar auf eigene Faust – mit

einem von fünf Flugzeugen (inklusive SU-31, Pitts Spezial S-2A und dem Segelflieger Grob S103) und in einem von fünf verschiedenen Gebieten losfliegen. Interessanter dürften aber die Zusatzoptionen sein. Beim Figurenfliegen beispielsweise müßt Ihr einen vorgegebenen und speziell markierten Kurs absolvieren. Gehobener Ansprüche werden durch die Flugschule befriedigt: 25 unterschiedliche Manöver (wie z.B. der Immelmann) werden nicht nur haarklein anhand einer Schautafel erläutert, sondern müssen anschließend auch nachgeflogen werden. Für die Schule haben sich die Designer etwas Besonderes einfallen lassen: Kommentiert werden die Flugversuche von einer der berühmtesten amerikanischen Kunstflugpilotin – Cecelia Aragon.

Looking Glass – vor allem durch technische Innovationen bekannt – will auch mit *Flight Unlimited* seinem Ruf gerecht werden. So gab man sich hier nicht damit zufrieden, "einfach" eine polygone Landschaft zu entwickeln, sondern ging einen etwas anderen Weg. Dank des sogenannten "ImageScaping"-Grafiksystems, überziehen die Pixelkünstler die 3D-Land-



Hilfe naht: Links gibt ein Fluglehrer Anweisungen
Links unten: Verschiedene Kamerapositionen fehlen nicht
Unten: Trickflug à la Pilot Wings



schaft mit fotorealistischen Texturen. Und zwar nicht irgendwelche Texturen: Jedes Fluggebiet wie Alaska, Maine oder Arizona entspricht genau dem Originallandstrich. Luftaufnahmen der Szenarios wurden digitalisiert und in das Programm eingebaut. Der Vorteil liegt auf der Hand: Beim Überflug sieht die Gegend genauso aus, wie in der Realität. Ein Nachteil dieses Systems: Details wie Wälder, Straßen oder Siedlungen sehen nur aus großer Höhe faszinierend und realitätsnah aus – im Tiefflug bleibt von dem "Foto"-Effekt nicht mehr viel übrig. Natürlich wird es in der fertigen Version auch verschiedene Auflösungsvarianten geben: Über Standard-VGA (320 x 200), über SVGA (640 x

480) bis zur ultrahohen Auflösung von 1024 x 768 Punkten soll *Flight Unlimited* alle Grafikmodi unterstützen. Damit auch etwas schwächere Rechner mit der Grafikfülle zurechtkommen, gibt's ein spezielles Menü in dem die Details verändert werden dürfen: Ihr stellt ein, wie grob (oder fein) die Landschafts-Polygone sind, wo Wolkenfelder und wie gut die Sichtverhältnisse sind. Hier gilt die Regel: Je weiter Ihr schauen könnt, desto mehr muß der Prozessor rechnen.

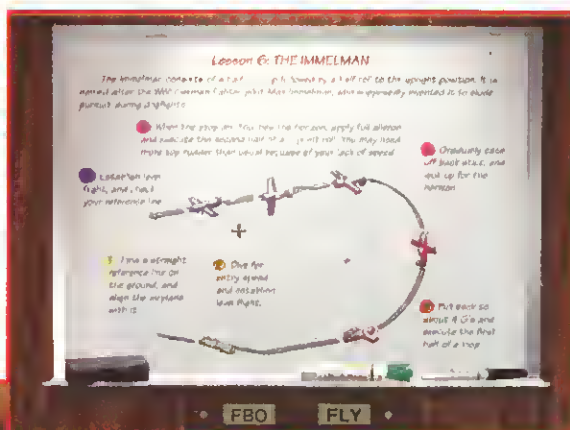
Von Grafik und Sprachausgabe abgesehen, soll diese Simulation durch besonders "reale" Flugmodelle Aufsehen erregen. Um das originale Flugverhalten möglichst realistisch zu simulieren, entwickel-



An den Cockpitgrafiken wird bei Looking Glass derzeit noch gearbeitet



Einstellbar: Die Grafikfülle läßt sich der Rechenpower individuell anpassen



Was ist ein Immelmann? Oben wird's haarklein erklärt



Links: Wir suchen unser Wunschflugzeug aus dem Angebot heraus

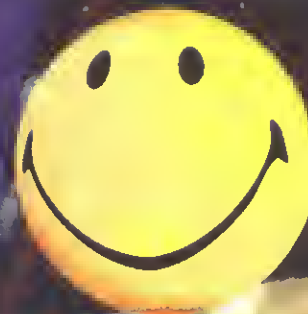
te Looking Glass extra spezielle mathematische Algorithmen. Die mathematische Fleißarbeit scheint von Erfolg gekrönt: Auf der CES-Show in Las Vegas kam der Besitzer einer SU-31 auf einen der Programmierer zu und beglückwünschte diesen für die originalgetreue Umsetzung des Flugverhaltens mit den Worten, "Himmel, das ist ja perfekt!". Kein Wunder: Neben dem reinen Formelwerk versicherte sich Looking Glass der tiefen Hilfe eines amerikanischen Flugchampions, der selbst eine Sukhoi SU31

sein eigen nennt, um das Flugmodell zu verfeinern. An den anderen Flugmodellen wird noch fieberhaft gearbeitet. mh

Name:	Flight Unlimited
Hersteller:	Looking Glass
Erscheinungstermin:	2. Quartal 1995

VERSAND 99

VERSAND 99



Die coolsten
Spiele im
Universum

Bestellung

JA, ich möchte alle
2 Monate die kostenlose
Versand-Preisliste mit den
topaktuellen Neuheiten und
den Super-Angeboten zuge-
sandt bekommen.

Artikel	Preis
Für System	Gesamt

Ich zahle per Nachnahme (zzgl. Porto DM 9,99 + Zahlkartengebühr DM 3,-)
 Ich zahle mit beiliegendem Eurocheck (zzgl. DM 8,- Porto und Verpackung)
Porto und Verpackung entfallen bei Bestellung für DM 250,-

Briefmarke
drauf –
und ab damit!

Antwortkarte

POWER PLAY
Redaktion
MagnaMedia Verlag
Postfach 1304

D-85531 Haar bei München

Bitte im
Kuvert
verschicken!

Antwortkarte

POWER PLAY
Kleinanzeigen

MagnaMedia Verlag AG
Postfach 1304

D-85531 Haar b. München

Ich besitze folgendes Lieblings-Computer- oder
Videospielsystem (bitte nur eins angeben):

Folgende drei Spiele gefallen mir auf oben
genanntem System zur Zeit am besten:

1. _____
2. _____
3. _____

Meine Adresse:

Name, Vorname _____
 Straße, Hausnummer _____
 PLZ, Wohnort _____

Bitte sagen Sie uns, ob Sie einen Computer haben
und welchen, für welchen Sie sich interessieren und
welche Themen Sie sich wünschen.

Mein Themenwunsch für die folgenden Hefte:

Ich besitze einen Computer: Ja Nein

Wenn ja: Welchen Computer:
Wenn nein: Für welchen interessieren Sie sich,
bzw. welchen wollen Sie kaufen?

Absender:

Name/Vorname: _____
 Straße: _____
 PLZ/Ort: _____
 Telefon: _____

Datum _____
(Absender umseitig, bitte nicht vergessen)

Ort _____

Unterschrift _____

JA, ich will bestellen ... (siehe Vorderseite)

Private Kleinanzeigen (maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender; Postlageradressen nicht möglich)
Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Bitte veröffentlichten Sie in der nächst erreichbaren Ausgabe von **POWER PLAY** den folgenden Kleinanzeigen-Text unter der Rubrik:

Mit 5 Mark dabei! Private Kleinanzeigen in



- Amiga
- Game Gear
- PC-Engine
- DM 5,- liegen
- C 64/128
- Mega Drive
- NES
- bar
- MS-DOS-PCs
- Lynx
- SNES
- als Scheck bei
- Atari ST
- Game Boy
- Kontakte
- als Scheck bei
- keine Briefmarken!
- Diverses



JA, senden Sie mir kostenlos die Neuheitenliste

Ich wünsche mir für die nächsten Hefte folgende Themen:

Folgendes hat mir an dieser Ausgabe **NICHT** gefallen:

Welcher Artikel hat Dir optisch am besten gefallen?

1. _____ Seite _____
2. _____ Seite _____
3. _____ Seite _____

Die Redaktion hat ein paar Fragen an Euch – bitte macht mit – Eure Meinung ist uns wichtig!
 Folgende Artikel der Ausgabe haben mit besonders gefallen:

Die POWER PLAY Mitmachkarte

Bitte
mit 80 Pfennig
freimachen,
falls Marke
zur Hand

Antwort



Bergrather Straße 16 a
52249 Eschweiler

Telefon-Nr. _____ Alter _____

Computertyp _____

ABSENDER:

Name _____

Vorname _____

Straße, Nr. _____

Postleitzahl, Ort _____

Bitte
mit 80 Pfennig
freimachen,
falls Marke
zur Hand

Antwort



Bergrather Straße 16 a
52249 Eschweiler

Telefon-Nr. _____ Alter _____

Computertyp _____

ABSENDER:

Name _____

Vorname _____

Straße, Nr. _____

Postleitzahl, Ort _____

WETTBEWERB

Ein neuer Joystick gefällig? Ihr braucht eine bessere Soundkarte? Eure Maus hat den Geist aufgegeben? Kein Problem: Hier könnt Ihr – mit etwas Glück – einen passenden Ersatz gewinnen.

In diesem Monat könnte Euch – wieder einmal – Fortuna hold sein: Zusammen mit LogiTech und HBI verlost die **POWER PLAY** felnes PC-Zubehör. Der Hauptpreis ist die klangvolle Soundkarte **SoundMan Wave**. Diese ist nicht nur kompatibel zum Soundblaster-Standard (dank dem Yamaha-OLP4 Chip ist die Soundman Wave auch Soundblaster Pro-kompatibel), sondern auch General Midi-fähig. Eine SCSI-Schnittstelle für ein CD-ROM fehlt ebensowenig, wie ein umfangreiches Softwarepaket. Für Sicherheit sorgt die Garantie: Logitech gewährt volle 3 Jahre Garantie auf die Soundkarte. Als Trostpreise winken ein knuffiger Joystick und einige fesche Mäuse. Natürlich könnt Ihr Euch die Sachen nicht einfach bei uns abholen: Vor den Preis haben wir – wie immer – den Fleiß gestellt. Ihr müßt ein paar Fragen beantworten und die Antworten auf einer ausreichend frankierten Postkarte bis zum Einsendeschluß – den **20. März 1995** – an folgende Adresse schicken:

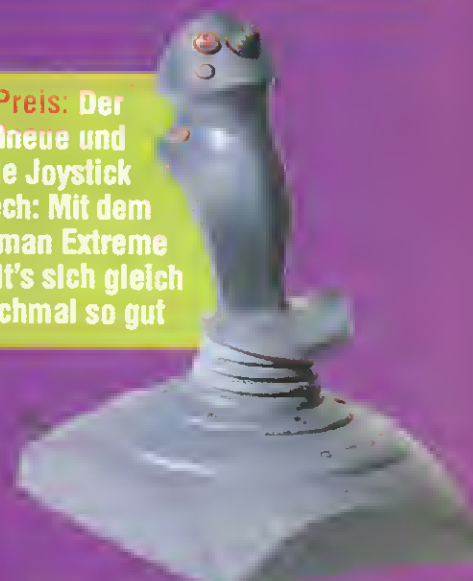
MagnaMedia Verlag AG
Hans-Pinsel-Str. 2
Redaktion **POWER PLAY**
Stichwort: Logi
85531 Haar bei München

Mitarbeiter des Verlages MagnaMedia sowie Angestellte von LogiTech und HBI sind natürlich ausgeschlossen.



1. Preis: Eine Supersoundkarte: Die LogiTech SoundMan Wave. Die Karte ist nicht nur Soundblaster-kompatibel, sondern auch General-Midi-fähig.

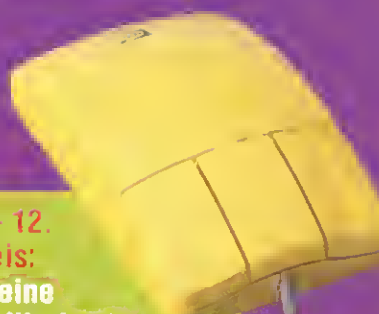
2. Preis: Der nagelneue und ultracoolen Joystick von LogiTech: Mit dem Wingman Extreme spielt's sich gleich nochmal so gut



3.-4. Preis: Die formschöne und farbenfrohe Sensa-Maus



5.-12. Preis: Je eine knallig-bunte Chroma-Maus



Die Fragen

- Welches Symbol befindet sich im Logi-Logo?
a) Eine Hand
b) Ein Ohr
c) Ein Auge
- Was für ein Chip befindet sich auf der SoundMan Wave?
a) Der VCF 2
b) Der OLP 4
c) Der GFD 7
- Was für eine Garantie gewährt LogiTech auf die SoundMan Wave?
a) drei Jahre
b) sechs Monate
c) ein Jahr

SO GEHT'S!

In **POWER PLAY** gibt es ein einheitliches und ausgeklügeltes Bewertungssystem. Jedes Spiel kann wenigstens null (die schlimmste Softwarekatastrophe) und höchstens 100 Prozent (das brillante Überpiel) erhalten. Eine Bewertung von genau 50 Prozent bedeutet also "Durchschnitt". Spiele unter 50 Prozent sind "unterdurchschnittlich", Spiele mit einer Wertung über 50 Prozent folglich "überdurchschnittlich". Bei Programmen, die beispielsweise 20 Prozent oder weniger kassieren, könnt Ihr davon ausgehen, daß sie so gut wie keinen Spaß mehr machen.

Für die Grafikwertung bewerten wir Aspekte wie Farbwahl, Farbenanzahl, Sprites, Animation und Scrolling. Beim Sound spielen sowohl die Musik (Komposition und technische Qualität) als auch die Soundeffekte und Sprachausgabe eine Rolle. Aber am allerwichtigsten ist die **POWER-Wertung**. Sie sagt aus, wieviel Spaß ein Programm macht und wie hoch die Spielmotivation ist; also die Ihr- und natürlich auch wir - mit Lust und Laune vor dem Monitor verbringen.

Alle Tests werden von unserem festen Spielerteam Knut, Volker, Sönke, Frank, Peter und Michael geschrieben. In jedem normalen Spieletest seht Ihr ein Bildchen von dem/den Redakteur/en, die das Spiel getestet haben. Ihre Grimasse und die passende Sprechblase verrät Euch, welchen Eindruck das Programm auf uns machte. Aber auch wenn der Redakteur noch so freundlich grinst: Dies muß nicht heißen, daß das Spiel automatisch eine hohe Wertung einheimst - die Geschmäcker sind halt verschieden. Dieses "Wertungsgesicht" drückt allein die persönliche Meinung des jeweiligen Testers aus: Grafik-, Sound- und **POWER**-Wertungen werden hingegen von der gesammelten Redaktionsmannschaft bestimmt. Dazu veranstalten wir einmal im Monat eine "Wertungskonferenz", auf der die Wertungen von unserem Testteam ausdiskutiert werden.

■ Spiele werden in *POWER PLAY* nach einem ausgeklügelten System getestet. Wir verraten Euch hier wie es funktioniert, und was die Daten im Wertungskasten bedeuten.

Der Wertungskasten

Um eine komplette Übersicht zu gewähren, haben wir alle Wertungen und andere wichtige Daten in einem Wertungskasten zusammengefaßt. Außerdem vergeben wir zwei "Awards": Das **POWER-Prädikat** und die **POWER-Gurke**. Ersteres bekommen ganz hervorragende Spiele, die langfristigen Spielspaß garantieren. Ihr könnt sicher sein, daß ein Prädikats-Spiel auch sein Geld wert ist. Die **POWER-Gurke** ist das krasse Gegenteil: Sie ist äußerst miserablen Programmen vorbehalten, die sich auch mit aller Liebe nur unter die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen lassen. Leuchtet Euch die Gurke entgegen, heißt's "Finger weg!"

WINDOWS
CD-ROM

Getestet auf Gateway2000 P5-90

Hersteller:

Origin:

Genre:

Geschwindigkeit:

Schwierigkeitsgrad:

schwer

Besonderheiten:

finnische Bildschirmtexte

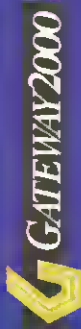
Zirka-Preis:

110 DM

Grafik: VGA, Super VGA
Sound: General MIDI, Soundblaster
Festplatte: 14 MByte
Prozessor: 486er
RAM-Bedarf: 8 MByte
Steuerung: Joystick, Tastatur, Maus

Grafik: 77%
Sound: 88%

99%



Das System auf dem das Spiel getestet wurde

Auf welchem Rechner wurde das Spiel getestet

Der Hersteller des Spiels

Das Spielegenre

Der Schwierigkeitsgrad

Etwaige Besonderheiten

Der Zirke-Preis den Ihr im Geschäft für das Spiel zahlen müßt

Grafik: Hier steht welche Grafikkarten oder Modi von dem Programm unterstützt werden.

Sound: Hier stehen die wichtigsten Soundkarten die das Spiel unterstützt

Festplatte: Der ungefähre Platzbedarf auf der Festplatte

Prozessor: Die Mindestanforderung an den PC.

Steuerung: Mit welchen Gerätschaften läßt sich das Spiel steuern: Joystick, Tastatur, Maus, Pedale oder Thrustmaster

Die Grafikwertung

Die Soundwertung

Das Wichtigste: Die *POWER*-Wertung



Von Softwarefirmen gehaßt: Die niedliche POWER-Gurke taßt die

größten Spiele unter der Kategorie "Taurig, aber wahr" zusammen.



Von Softwarefirmen

geliebt: Unser POWER-Prädikat für die edelsten Spiele.

Software-liebliche

- * Volker Weitz
Heretic
- * Knut Gollert
Rise of the Triad
- * Frank Heukemes
Sternenschweif
- * Sönke Steffen
LirpaLirpa Gold
- * Michael Hengst
Defender of the Empire
- * Peter Schwindt
Black Hawk

USK-Freigabe

Hier steht, welches Spiel von der USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle) für welches Alter freigegeben ist. Wir aktualisieren diese Liste jeden Monat neu.

Spielname	Hersteller/Distributor	Altersfreigabe
Death Gate	Legend/Accolade	ab 6 Jahren
Delta V	Bethesda/Softgold	ab 12 Jahren
Inca 2	Coktel/Bomico	ab 12 Jahren
Slayer	Mindscape	ab 12 Jahren
Menzoberranzan	SSI/Mindscape	ab 12 Jahren
Alien Logic	SSI/Mindscape	ab 12 Jahren
NCAA Basketball	Softgold	ohne Altersbeschränkung
Larry 1-6	Sierra/Bomico	ab 16 Jahren
Playboy Screensaver	Sony/Pygnosis	ab 16 Jahren
Panzer General	SSI/Mindscape	ab 16 Jahren
Wolfpack	Novalogic/Softgold	ab 12 Jahren
Kick Off 3	Anco/Softgold	ohne Altersbeschränkung
Discworld	Sony Pygnosis	ab 6 Jahren
Lothar Matthäus	Ocean/Bomcio	ohne Altersbeschränkung
Wacky Wheels	CDV-Software	ab 6 Jahren
Hell – A Cyber Punk Thriller	Gametek	ab 16 Jahren
Alone in the Dark 3	Infogrames	ab 16 Jahren
Kingdoms of Germany	Starbyte	ohne Altersbeschränkung
Lode Runner	Sierra	ohne Altersbeschränkung
Amored Fist	Softgold	ab 16 Jahren
Commander Blood	Mindscape	ohne Altersbeschränkung
Metropolis	Gametek	ohne Altersbeschränkung
Robotech	Gametek	ohne Altersbeschränkung
Soccer Superstars	Mitec/Rushware	ohne Altersbeschränkung

Media Control Top 10 (Floppy)

Platz	Vormonat	Name
1.	(1.)	Bundesliga Manager Hatrick
2.	(3.)	Colonization
3.	(2.)	Das schwarze Auge 2
4.	(7.)	Hanse – Die Expedition
5.	(5.)	TiE Fighter
6.	(4.)	System Shock
7.	(6.)	Die Siedler
8.	(neu)	Armored Fist
9.	(8.)	Sim City 2000
10.	(9.)	FIFA International Soccer

Media Control Top 10 (CD-ROM)

Platz	Vormonat	Name
1.	(1.)	Rebel Assault
2.	(4.)	NHL Hockey U95
3.	(neu)	Maglc Carpet
4.	(9.)	Myst
5.	(6.)	Wing Commander Armada
6.	(neu)	FIFA International Soccer
7.	(10.)	Battle Isle 2
8.	(3.)	Theme Park
9.	(neu)	Armored Fist
10.	(5.)	Outpost

ermittelt von media control Baden-Baden; Erhebungszeitraum November '94

Michael Hengst mh

Peter Schwindt ps

Volker Weitz vw

Sönke Steffen js

Knut Gollert kn

Frank Heukemes fh

Zu Lande, zu Wasser, in der Luft

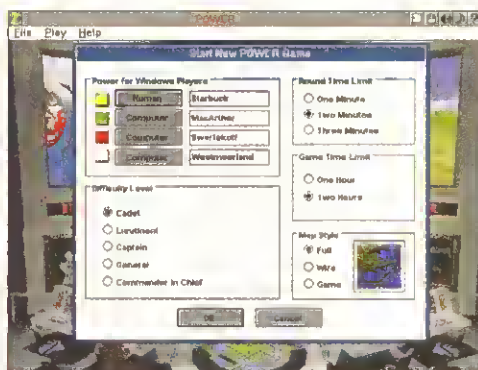
Power

Immer häufiger finden vor allen Dingen strategische Brettspiele ihren Weg auf den Computermonitor. Auch Powergames hat sich daran gesetzt und ihren Longseller dem Computerstrategen zugänglich gemacht.

Gespielt wird mit bis zu vier Spielern. Tritt man alleine an, übernimmt der Computer die gegnerischen Bataillone. Das Ziel dieses Spieles ist relativ schnell erklärt, aber nur schwer zu erreichen: Ihr müßt versuchen, den Gegner zu vernichten und zwar durch das Erobern seiner Fahne. Die Hauptquartiere der jeweiligen Streitkräfte befinden sich in den Ecken des Spielfeldes, daneben ein Streifen für Reserveeinheiten. Das eigentliche Spielfeld aber sind vier große Quadrate, die in jeweils neun Sektoren unterteilt sind. Getrennt werden diese Landmassen von einem Streifen Meer. Insgesamt fünf Inseln verbinden die Aktionsfelder untereinander. Nur über sie kann ein geg-

nerisches Gebiet erobert werden. Die einzelnen Truppenteile lassen sich in zwei Gruppen unterteilen. Gruppe eins besteht aus Infanterie, Panzern, Jägern und Zerstörern, Gruppe zwei aus Regimentern, schweren Panzern, Bombern und Kreuzer. Aus jeweils drei Truppenteilen der Gruppe eins kann man eine entsprechende Einheit der Gruppe zwei zusammensetzen (und so die Kampfkraft erheblich erhöhen). Jede Waffengattung hat sowohl Bewegungs- als auch Powerpunkte, mit denen sich ihre Kampfkraft errechnet. Aber aufgepaßt: Neben der natürlichen Einschränkung durch eine begrenzte Anzahl von Bewegungspunkten kommt noch hinzu, daß Landstreitkräfte auf jeder Insel, die sie betreten, eine Zwischenstation machen müssen. Nur Flugzeuge können über sie hinwegfliegen.

Ganz zu Anfang wird die Strategie geplant, mit der Ihr vorgehen werdet. Wichtig ist, daß nicht nach und nach gezo-



Bevor wir loschlagen können, stellen wir noch den Schwierigkeitsgrad ein

Quadratisch, praktisch, nicht ganz so gut: Ein typisches Brettspiel auf dem PC



Außen Hui und innen Pfui: Power hält nicht das, was es verspricht



Geht so

1:1-Umsetzungen von Brettspielen sind in den meisten Fällen so eine Sache. Was am trauten Wohnzimmerisch zur allgemeinen Spannung beiträgt, ist am Computer zuweilen eine relativ dröge Angelegenheit. Das Spielprinzip von Power ist eigentlich recht interessant, bietet aber eben nur die limitierten Möglichkeiten eines Boardgames. Die Ladezeiten sind übrigens unmöglich, genau wie der Umstand, daß sich das ganze Spiel auf vier Disketten befindet. Ein Programmiergenie hat hier

jedenfalls nicht drangesessen. Was die Spielfreude nicht unbedingt steigert, ist außerdem das knackrockene Ambiente, in dem Power daherkommt. Eigentlich schade, denn die Spielidee ist ganz nett und hätte sicherlich das Potential für ein wirklich großes Strategiespiel gehabt.

gen wird, sondern alle ihre geplanten Züge gleichzeitig eingeben. Das heißt dann natürlich auch, daß auch simultan gezogen wird. Zu diesem Zeitpunkt werden alle Einsatzbefehle in Form von Codes angezeigt. Erst wird das Objekt bezeichnet (zum Beispiel "T" für Tank), dann der Ort, wo es sich befindet (zum Beispiel W0 als Weißer Sektor 0) und schließlich das Ziel (zum Beispiel XI als Insel X). Nachdem alle gezogen haben, und man den Angriff einigermaßen überlebt hat, werden die Länder gezählt, auf denen sich Teile Eurer Truppen bewegen. Für jedes Land gibt es eine Power Unit, die auf dem Reservestreifen in Gruppe-eins-Einheiten umgewandelt werden können. Habt Ihr schließlich drei Infanteristen zusammen, wird es Zeit, aus ihnen ein Regiment zu machen. So solltet Ihr übrigens mit der Zeit alle Einheiten umwandeln, um so Eure Schlagkraft zu erhöhen. Schlagkräftigere Einheiten wie Zerstörer benötigen natürlich mehr von diesen kleinen gelben Blitzen.

Habt Ihr einen der Gegner schließlich so weit geschwächt, daß er sich nur noch mit Mühe halten kann, stibitzt Ihr einfach seine Fahne, nehmt Euch seine verbleibenden Truppen und zieht so gestärkt gegen die restlichen Truppen zu Felde.

Die Regeln dieses Spieles sind übrigens hart und unerbittlich. Habt Ihr einmal versucht zu mogeln und Eure Panzer zum Beispiel ein Feld weiter gezogen als erlaubt, gibt es die Rote Karte und die Einheit bewegt sich überhaupt nicht. ps

WINDOWS

Getestet auf Gateway 2000 P5-90

Hersteller:
Power Games

Genre:
Strategiespiel

Schwierigkeitsgrad:
einstellbar

Besonderheiten:
keine

Zirka-Preis:
90 DM

Grafik: VGA
Sound: Soundblaster
Festplatte: 12 MByte
Prozessor: 386er
RAM-Bedarf: 4 MByte
Steuerung: Tastatur, Maus

Grafik: 30%
Sound: 27%

56%

14 Tage Abenteuer pur

Aberberaubende Canyons. Ungezähmte Flüsse.
wilde Trails. Marlboro Country. Hier wer-
den 18 Leute das pure Abenteuer erleben. In
einer Natur, die Her- 40 Grad und Gänsehaut. Zuerst ringst du
ausforderung ist. In nach Luft. Später nach Worten.
einer Natur, die fas-
ziniert. 14 Tage lang. Und du wirst keinen
einzigsten davon vergessen.

Jetzt bewerben
0 18 05 / 34 33 32

ABENTEUER TEAM

Marlboro

Oder Bewerbungsunterlagen anfordern bei: Marlboro Abenteuer Team, Postfach 2200, 37568 Einbeck. Mindestalter: 18 Jahre. Einsendeschluß: 15.05.1995.

Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,9 mg Nikotin und 13 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)

Völlig losgelöst

Descent



Treter:
Roboter werden
nur durch ge-
zielten Beschuß
abgewehrt

Daß sich die Zukunft auch nicht wesentlich friedlicher gestaltet als unsere unruhige Gegenwart, stellt Interplay mit dem 3D-Ballerspiel "Descent" eindrucksvoll unter Beweis. Als Kampfpilot einer privaten Söldnerstaffel stehen wir in Diensten der etwas zwielichtigen "Terran Minerals Corporation". Die Minengesellschaft hat offensichtlich große Schwierigkeiten mit ihrem Sicherheitssystem. Die ansonsten zuverlässigen Stationsroboter spielen verrückt, nehmen die menschlichen Besatzungen als Geiseln und programmieren die internen Systeme kurzerhand um. Aus den früher friedlichen Planetenbasen werden tödliche Fallen für alle Eindringlinge.

Wir schwingen uns also hinter die Kontrollen unseres braven Raumschiffs und stürzen uns wagemütig in die verwinkelten Stollen und Gänge der dreißig Stationen. Jeweils vor Beginn eines Einsatzes dürfen wir den aktuellen Piloten auf der Festplatte sichern, den

**Gerettet:
Diese Geisel
wurde aus dem
Gefängnis befreit
und hat das
Schlimmste
überstanden**

nächsten Savepoint wählen wir dann frei und willkürlich im Level. Wer zwischen durch zerbröselst wird, hat zwei Ersatzschiffe zur Verfügung, danach ist die Karriere zu Ende.

Das Spielprinzip ähnelt natürlich stark id-Softwares indizierten Serien, allerdings mit zwei entscheidenden Ausnahmen: Zum einen darf man hier moralfrei auf leblose Roboter ballem, zum anderen gönnt uns Interplay die dritte Dimension. Das heißt, unser Stormtrooper ist nicht auf seine Füße angewiesen, sondern düst völlig frei

durch die Gegend, was einiges an Koordinationsfähigkeiten von uns voraussetzt. Um die Lage weiter zu erschweren, hat man sich gleich mehrere Gemeinheiten ausgedacht. Die einzelnen Stationen sind in mehrere Bereiche unterteilt, weiter geht's nur mit den passenden verschiedenfarbigen Schlüsseln, die irgendwo versteckt sind. Neben

der Befreiung von Geiseln ist unser primäres Ziel der Hauptcomputer der Station. Sobald der zerstört ist, läuft die Selbstvernichtung an und wir müssen unter erheblichem Zeitdruck den Ausgang finden. Wer nicht das Zeitliche segnen möchte, sollte sich deshalb schon vorher den passenden Rückzugsweg einprägen.



Nach diversen mehr oder weniger gelungenen Klonen anderer Firmen bekommen die etablierten id-Software Produkte jetzt erstmalig wirkliche Konkurrenz.

Mit "Descent" ist Interplay eine echte Alternative im 3D-Baller-Einerlei gelungen. Das setzt neben einer sauberen technischen Umsetzung auch gutes Spielfelddesign und eine zügige Story voraus. Drei Dinge, die "Descent" locker bietet. Der frische Raumpilot düst, dank vielfältiger Grafikoptionen, völlig ruckelfrei durch die Gegend und wird durch viele Gags, knarzigen Soundtrack, vertracktes Level-Design und Zeitlimit nachhaltig gefordert. Reichlich Extrawaffen und Bömbchen sorgen für zusätzliche Motivation. Etwas gewöhnungsbedürftig ist die Automapping-Karte. Besonders in späteren Levels, die Stationen werden dann immer größer, verläßt man sich besser auf seinen eigenen Orientierungssinn. Für mich ist die ungewohnte dritte Dimension das größte Kaufargument. Nach kurzer Zeit fühlt man sich fast selber schwerelos und gleitet im Trancezustand durch die Computerwelt.

Super



Tankstelle: In dieser nützlichen Einrichtung lädt der Kampfpilot seine Bordwaffen mit voller Energie auf



Verschlossene Kerkertüren werden durch Dauerbeschuß müde gemacht...



...und lösen sich programmgemäß in ihre Bestandteile auf



Missilekampf: Hartnäckige Gegner werden mit Raketen bekämpft

Kolossal beeindruckend. Der Canon BJ-200ex.

Für brillante Drucke. Mit 360 x 360 dpi und dem
Fino-Modus für verminderte Streifenbildung.
Dozu unter MS-Windows™ bis zu 256 Groustufen.

Mit Kontenglöttungsvorfahren.
Die Smoothing Funktion entspricht
einer Auflösung von 720 x 360 dpi,
macht Linien noch gerader und Bögen
noch runder.

Bis zu 3,4 Seiten in der Minute. Die
64 Düsen und die neue Druck-
wegoptimierung erlauben
die hohe Druckgeschwindigkeit
auf Normal- und Recycling-
papieren sowie auf
Overheadfolien.

Kompakt und leise: Die
geringen Abmessungen des
BJ-200ex, sein geringes
Gewicht von nur ca. 3 kg und
sein flüsterleiser Geräuschpegel
worten ihn zur ersten Wahl für
jeden Schreibtisch auf.

NEU



Infos/Musterdruck
0 21 51/34 95 66

Der neue BJ-200ex: klein, aber großartig.

Der BJ-200ex liefert wahre Blickfänge an
Feinheit und Präzision. Angenehm auch
der automatische Einzelblatteinzug für bis zu
100 A4-Seiten oder 10 Umschläge. Praktisch
der Druckertreiber für Windows 3.1™ und die
20 zusätzlichen TrueType™-Schriften. Weitere
Treiber und seine Emulationen lassen Sie mit dem
neuen BJ-200ex aus allen gängigen Anwendungen
drucken. Lassen Sie sich überzeugen.

Canon

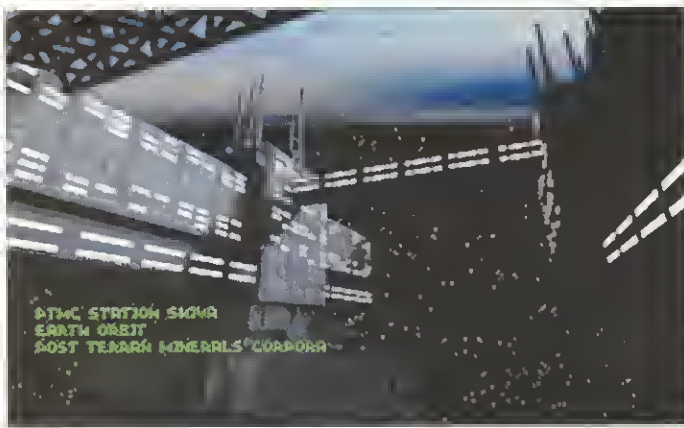
MAN VERSTEHT SICH BESSER

Canon Deutschland GmbH

Eurapark Fichtenhain A10, 47807 Krefeld

Tel. (0 21 51) 34 95 66, Fax (0 21 51) 34 95 99

Walter Rentsch AG, Bereich Wiederverkauf, Industriestraße 12,
CH-8305 Dietlikon, Tel. 01/835 68 00, Fax 01/835 68 88; Canon GmbH,
Zetschgasse 11, A-1230 Wien, Tel. 01/66 146-0, Fax 01/66 146-22



In der Höhe des Löwen: Vor jedem Einsatz müssen wir uns in der Minenzentrale melden

Leider ist der Hauptcomputer nicht unser einziger Gegner, sondern wird von den unterschiedlichsten Mordmaschinen geschützt. Neben diversen Wachdroiden treffen wir auf Reparatureinheiten und besonders gemeine Kamproboter. Zusätzliche Generatoren produzieren ständig neue Einheiten, einmal gesäuberte Bereiche füllen sich also mit der Zeit wieder mit neuen Gegnern auf.

Um diesen Gefahren gewachsen zu sein, dürfen wir unser Schiffchen im Laufe der Zeit gewaltig aufrüsten, das heißt, wenn wir die passenden Ersatzteile finden, die ebenfalls in den Stationen versteckt sind. Entweder schwebt die Zusatzbewaffnung frei im Raum oder ist in Geheimdepots untergebracht, die wir durch Beschuß aktivieren können. Neben einem Lasergeschütz mit vier Ausbaustufen steht ein Vierfach-Laser, eine Schnellfeuerkanone, ein Streuschuß, ein Plasmawerfer und ein Fusionszünder zur Wahl. Besonders letzterer ist von durchschlagender Wirkung, sollte aber nur in arger Bedrängnis eingesetzt werden, da er besonders viel Waffenenergie verbraucht. Energie nachschub gibt's in Form von schwebenden Power-Ups in den Gängen oder in einer Art

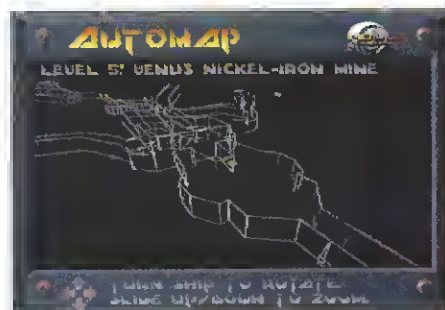
Tankstelle, durch die wir einfach mit unserem Schiff fliegen müssen. An Defensiv-Optionen steht uns eine Tarnvorrichtung, eine zeitlich begrenzte Unverwundbarkeit und ein Schutzschirm zur Verfügung, der bei Beschuß natürlich abnimmt. Wer sich nicht auf seine Laser alleine verlassen



Auf ein Neues: Ist ein Schiff zerbröselt, versetzt uns das Programm zurück an den Eingang der Station

will, darf unter fünf Missile-Typen und Bomben wählen, die je nach Aufrüststufe unterschiedlich wirksam sind. Sollte man trotz dieses gewaltigen Arsenal in Schwierigkeiten geraten, hat man immer noch die Möglichkeit, einen leichteren Schwierigkeitsgrad zu wählen, von denen insgesamt

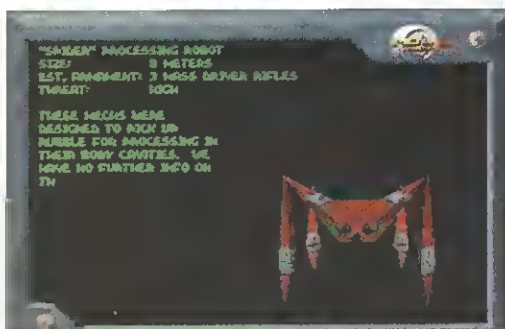
fünf zur Auswahl stehen. Als weitere Hilfe kann man noch eine "Auto-Leveling"-Funktion zuschalten, die unser Schiff jeweils wieder in eine vernünftige Position bringt, sollten wir nicht mehr wissen wo oben und unten ist. Verlorene Raumsoulen sind dankbar für die Automapping-3D-Karte. Hier werden alle Gänge, Räume und Türen kartographiert, die wir bereits besucht haben. Im Laufe der Handlung entsteht so ein Abbild der Station. Zur leichteren Orientierung ist die Karte zoom- und schwenkbar. Wie es sich für eine zünftige 3D-Ballerei gehört, ist "Descent" netzwerkfähig, kann also auch mit mehreren Piloten gegen- oder miteinander gegespielt werden. vw



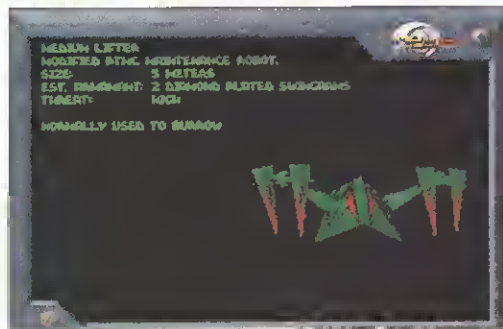
Verwirrend: Trotz Automapping ist Orientierung oft reine Glückssache. Ein vernünftiges Waypoint-System hätte hier Wunder gewirkt.



Lavafelder bitte nur mit aufgeladenem Schutzschild besuchen



Rostrot: Die Mechanikerspinne zerlegt sich bei Beschuß in kleinere Satelliten



Gittgrün: Dieser fröhliche Geselle zwackt unser Boot mit seinen stahlharten Scheren

MS-DOS

Getestet auf Gateway 2000 P5-90

Hersteller:

Interplay

Genre:

Action

Schwierigkeitsgrad:

einstellbar

Besonderheiten:

Netzwerkfähig

Zirka-Preis:

120 DM

Grafik: VGA

Sound: General MIDI

Soundblaster

Festplatte: 14 MByte

Prozessor: 386er, 33MHz

RAM-Bedarf: 4 MByte

Steuerung: Joystick,

Tastatur, Maus

Grafik: 71 %
Sound: 78 %

81 %

AB IN DIE ROCK-GALAXY



BREAK OUT

Das Heavy Rock Musik Magazin

Ja, Ich will **3 AUSGABEN FÜR DM 10.-**

Schickt mir bitte die nächsten drei BREAK OUT's, ab der nächsten erreichbaren Ausgabe zu. Frei Haus! Einfach diesen Coupon ausschneiden, ausfüllen und galaktische DM 10.- (Bar, V-Scheck) beilegen, in einen Umschlag stecken und an den BREAK OUT - Verlag, Postfach 1250, 69236 Neckarsteinach beamten. Absender nicht vergessen!

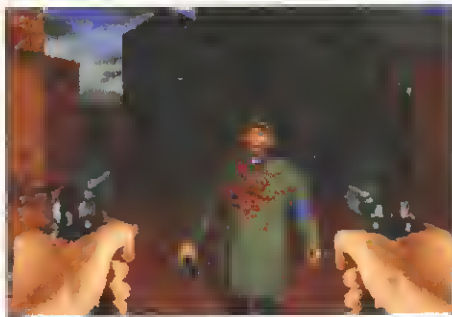
Name & Vorname (in Druckbuchstaben... ist cooler)

Strasse

PLZ & Ort

Widerrufgarantie.
Ich kann diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen (Datum Poststempel) ohne Angaben von Gründen schriftlich widerrufen.
Eine formlose Mitteilung an's BREAK OUT genügt. Diese Möglichkeit habe ich zur Kenntnis genommen.
Datum & Unterschrift

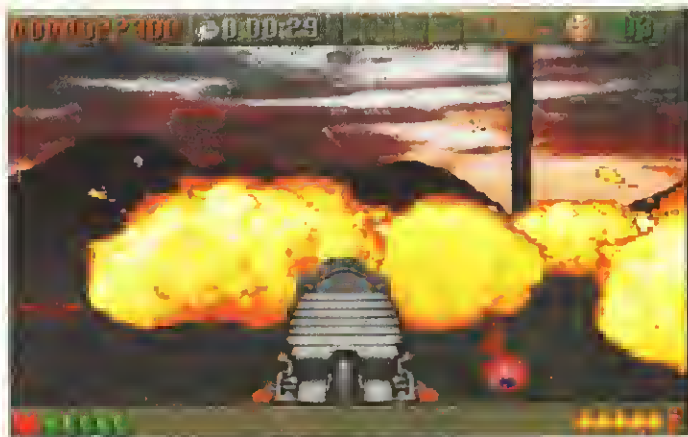
Die Fascho-Sekte Rise Of The Triad



Blutrünstiges Splattergemetzelt: Wenn Eure Waffen treten, fliegen die Organlappen und manchmal auch ein Augapfel (unten).

Mit *Rise Of The Triad* versuchen Apogee den Doom-Erfolg ihrer ehemaligen Kollegen von id-Software in den Schatten zu stellen. Dabei bedienen sich die *Wolfenstein 3D*-Macher im Prinzip der alten Engine, die sie mit zeitgemäßen Textures und einigen technischen Feinessen aufbohrten. Im Gegensatz zur Doom-Engine sind bei Gebäude-Konstruktionen nur rechte Winkel möglich. Auch in *Rise Of The Triad* trotz Ihr aus der Sicht der Spielfigur in getexturten Gängen und unter freiem Him-

mel dem Bösen. Als Mitglied der streng geheimen "High-Risk United Nations Taskforce" startet Ihr mit Eurer Einsatztruppe zu einer kleinen Pazifik-Insel 20 Meilen westlich von Los Angeles. Von einem dort gelegenen Mönchkloster wurden Aktivitäten einer mysteriösen Sekte, dem "Oscurido-Kult", gemeldet. Deren Plan ist es, Millionen unschuldiger Leute abzuschlachten, um ihrem Götzen "El Oscuro" ein würdiges Opfer darzubringen. Ihr habt keine Wahl: Eure Leute stürmen das Kloster.



Das Sektengemetzel hält Euch mit 32 blutrünstigen Leveln in Atem. Neun Spezialwaffen warten

Deutsche Uniformschneider: Wehrmacht und Bundeswehr lassen grüßen.

darauf, sich an vier Endbossen auszulassen. Zehn verschiedene Standard-Gegner, für deren naturalistisches Aussehen die Bewegungsabläufe von Schauspielern gefilmt und digitalisiert wurden, könnt Ihr in verschiedenen Schwierigkeits- und Brutalitäts-Stufen fertigmachen. Mit einem Paßwort für den härtesten Gewalt-Level will man Eltern eine Kontrolle über die Freizeitbeschäftigung ihrer minderjährigen Sprößlinge geben. Unter einem parallaxenden Himmel könnt Ihr auf- und abschauen und den Anblick von Nebelschwaden und genau definierten Lichtquellen genießen. Neben der reinen Balleraction müßt Ihr Geschicklichkeits-Einlagen wie das geschickte Umgehen von Fallgruben, Lava-Wänden, kreisenden Klingen und Feuerbällen meistern. Trampolinartige "Jump-Pads" lassen Euch durch die Luft fliegen, um zu bisher unerreichbaren Vorsprüngen zu gelangen. Kleine, runde Podeste befördern Euch aufzug- und fließbandähnlich in der Senk- und Waagrechten.

So ziemlich alles in *Rise Of The Triad* läßt sich zerstören, inklusive Fensterscheiben. Mit Modem, im Netz oder mittels Nullmodem-Kabel könnt Ihr Euch mit bis zu zehn Mitspielern (Netz) duellieren. Zusätzlich zu den 32 Standard-Levels werden 40 Zweispieler-Levels mitgeliefert. Mit einem beige-fügten Editor lassen sich Level ganz nach Eurem eigenem Geschmack entwerfen. fh



Trotz der nach dem 99. Doom-Klon unweigerlich einsetzenden Reizüberflutung in Sachen 3D brachten es die Urväter Apogee fertig, eine genauso brutale wie abwechslungsreiche Variante des immergleichen Spielgehalts zu schaffen. Wieviel in dem Programm steckt, offenbart sich leider erst in der Multiplayer-Funktion. Dort sind zahlreiche Arten von Gruppenspielen anwählbar, darunter auch eine waffenlose Wertsuche nach im Level versteckten "Triaden". Das Spiel läßt sich mit

Geht so

detaillierten Parametern ganz auf Eure Bedürfnisse zuschustern: Ihr bestimmt unter anderem die Schwerkraft bei Sprüngen, die Geschwindigkeit Eures Helden, die Anzahl der Hitpoints bei Freund und Feind und der Schadenspunkte, die einige Hindernisse bei Euch bewirken. Der für jüngere Spieler absolut ungeeignete Spaß erreicht seinen Höhepunkt, wenn Ihr auf Tastendruck Eurem Gegner vorgefertigte, bissige Kommentare entgegenschmettert. Seid Ihr vernetzt, könnt Ihr mittels eines an Eurer Soundkarte angeschlossenen Mikrofons sogar während des Kampfes frei miteinander kommunizieren.



Eine Beretta ist schon lange nicht mehr zeitgemäß: In *Rise Of The Triad* ballert Ihr beidhändig.



Wenn das Giftgas strömt, heißt es panikartig nach der rettenden Schutzmaske suchen.

MS-DOS CD-ROM

Gelestet auf Gateway2000 P5-90

Hersteller:

Apogee

Genre:

Action

Schwierigkeitsgrad:

einstellbar

Besonderheiten:

Modem, Netz und Seriell

Zirkapreis:

80 DM (Vollversion)

Grafik: VGA

Sound: Soundblaster, Generat Midi

Festplatte: ca. 20 MByte

Prozessor: 386er

RAM-Bedarf: 4 MByte

Steuerung: Joystick, Tastatur, Maus

Grafik: 63%

Sound: 70%

66%



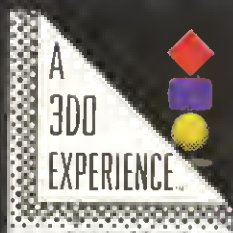
THE FUTURE IS HERE...



Erhältlich
in allen Karstadt-
Kaufhäusern mit
CD-ROM-Centern

AND IT PLAYS ROCK AND ROLL

AVAILABLE FOR:



**PC
3.5"
DISK**

Virtuoso™ © 1994, Motivetime Ltd. Used under licence by Elite Systems Ltd. All rights reserved. Elite® is a registered trademark of Elite Systems Ltd.

3DO, the 3DO logos and Interactive Multiplayer are trademarks of The 3DO Company.

elite®

Elite Systems Software Vertriebs GmbH, Am Hardtwald 9, 76275 Ettlingen.
Telefon: (+) 49 7243 5788-0 Fax: (+) 49 7243 5788-20

UND W



BMH SUPPORTER

Das meisterhafte Zusatzpaket für den Bundesliga Manager Hattrick

Wer kein Fliegenfänger ist, halt jetzt noch mehr aus seinem Bundesliga Manager Hattrick heraus. Der BMH Supporter enthält

• **erstens: Das Profi-Pack** — ein Standardwerk für alle Ein-, Auf- und Umsteiger. Das einzige von SOFTWARE 2000 autorisierte Buch zum Bundesliga Manager Hattrick verrät auf über 200 Seiten unzählige Tips & Tricks, bietet einfache Lösungen für knifflige Fragen und enthüllt geheime Routinen. Alles komplett in Farbe mit vielen hundert Screenshots, Grafiken und Fotos sowie einem umfangreichen Stichwort-Verzeichnis.

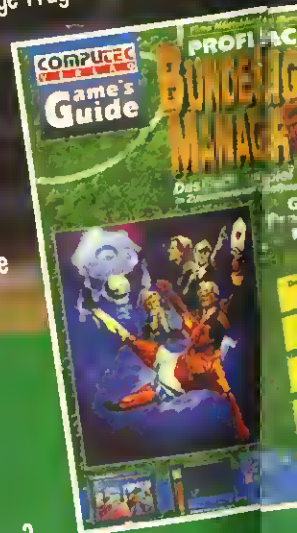
Zum Profi-Pack gehört eine Disk (für Amiga) oder wahlweise eine CD (für PC's) mit einem Update der neuesten Hattrick-Version, einer Spielerdatenbank 1994/95 sowie etlichen anderen nützlichen Daten und Einstellungen.

• **Zweitens: Die Editorkits** — das nützliche Zubehör für alle, die den Spielbetrieb mit eigenständigen Mannschaften erweitern wollen. Natürlich könnt Ihr auch Eure Kreisklassen-Mannschaft aufsteigen lassen oder die eigene Freizeitmannschaft am Spielbetrieb beteiligen. Spieler, Schiedsrichter und Vereine können frei erfunden, eigene Vereinslagas und Trikots integriert werden.

- Wann sollte man die Abseitsfalle einschalten?
- Lohnt sich der Einsatz eines Co-Trainers?
- Wie stark darf man seine Spieler beim Training fordern?
- Was ist beim Transfer zu beachten?
- Welche zusätzlichen Möglichkeiten bietet der neue Reality-Madus?

Salche und unzählige andere Fragen werden im Standardwerk zum Bundesliga Manager Hattrick

Den BMH Supporter gibt es ab sofort überall dort, wo es gute Unterhaltungs-Software gibt.



WIEDER EINE GLANZPARADE!



BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK FUSSBALL - TOTAL DIGITAL

Die Wirtschafts- und Sportsimulation, die nur nach von der Realität übertraffen werden kann. Ein digitales Meisterstück mit Realitymodus, veränderbaren Taktiken, vielen spannenden Spielszenen und einem umfangreichen Informations-Management. Vom DFB empfohlen!

Geheime Programm-



Hattrick beantwortet.

SOFTWARE 2000
 Programmiert mit guter Unterhaltung.

Software 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin
 Hotline (0 52 41) 98 60 10 (Mo-Fr, 11-13 und 14-18 Uhr)
 Mailbox (0 52 41) 98 60 23

Goblins IV

Woodruff & the Schnibble of Azimuth



Der Schnibble als subversive Idee: Besonders die kleinen Buzuks sind für so etwas empfänglich

Vor einigen Jahren habe ich eine Wette mit mir selbst abgeschlossen: Nachdem *Goblins I* mit drei Wichteln auskam, das zweite Spiel nur noch zwei Zwerge hatte, und *Goblins III* sogar mit nur noch einem kleinen Helden auskam, mußte Cocktail dem Gesetz der Reihe nach nun ein Goblins-Spiel ohne Goblins entwickeln. Und Woodruff sei Dank, ich habe gewonnen. Statt eines Phantasielandes haben uns die Programmierer diesmal in die Zukunft verfrachtet. Nach einem Atomkrieg bleibt den Menschen nichts anderes übrig, als sich für ein paar Jahrhunderte unter die Erde zu verkriechen.



Doch als man wieder hervor-krabbelte, stellte man fest, daß man nicht mehr alleine war. Die Buzuks hatten mittlerweile eine friedliche Gesellschaft aufgebaut. Doch erst mußten die Menschen einmal zeigen, wer der Stärkere ist. Neben einem perfekten Sklavenhalterstaat setzten sie eine hemmungslose Steuerdiktatur fest, unter der allerdings auch die Menschen selbst leiden. Professor Azimuth, Adoptivvater des kleinen Woodruff, hat von allem genug und entwickelt den Schnibble. Was das ist und warum der Obersack Azimuth deswegen entführt (und dabei Woodruffs Lieblingstedy über den Haufen knallt),



Die Straße des traurigen Buzuks: Die strickende Dame hilft bei der Suche nach Professor Azimuth weiter

darum geht es in dieser Plote, die der hoffnungsvollen Goblinsjünger zu einem glücklichen Ende bringen muß.

Als schlagartig gealterter Woodruff, der Dank einer Maschine des Professors die Pubertät übersprang und sich nur an das Wort "Schnibble" erinnert, macht Ihr Euch erst einmal auf die Suche nach Eurer Identität. Da Ihr aber de facto noch sechs Jahre alt seid, fehlen Euch die wichtigsten Sozialtechniken, sprich Lesen und Schreiben. Erst als Ihr Eurer alten Lehrerin begegnet und diese Euch einen umfassenden Unterricht ange-deihen läßt, erkennt Ihr, wer Ihr seid und was die Schilder bedeuten, die ab und zu an den Wänden angebracht sind. Die Suche nach Professor Azimuth kann endlich losgehen. Doch ohne Moos ist bekanntlich wenig los. Mit ehrli-

cher Arbeit ist erst einmal nicht viel zu holen, denn die Bewerbung kostet jede Menge Struls, so die hiesige Währung. Bleibt also nur noch die Spielhöhle. Einen Strul bekommt Ihr in der Spielhöhle am Flipperautomaten. Danach könnt Ihr an der Slotmaschine Euer Glück versuchen oder auf zwei schach-



Super

Endlich! Wie lange habe ich auf dieses Adventure gewartet! Seit jenen Tagen, in denen uns die berühmten Cocktail-Zwerge das letzte Mal beglückten, ist einige Zeit vergangen. Doch das Warten hat sich im großen und ganzen gelohnt. Daß dieses Spiel aber dennoch an einem Prädikat vorbeigeschrappt ist, hat eigentlich mehrere Gründe. Da sind zunächst einmal die Rätsel. Nicht, daß ich etwas dagegen hätte, wenn in solch einem Spiel ein wenig Hirnschmalz aufgebracht werden müßte. Doch auf einige Sachen kommt

man nur verdammt schwer. Deswegen gilt als oberstes Prinzip erst einmal: Probiere alles bei jedem einmal aus. Man weiß nie, wozu es gut ist. Ein weiterer, wirklich ärgerlicher Umstand ist, daß die gut vierzig Bilder nicht zu Levels zusammengefaßt sind. Mußt Ihr Euch bei *Goblins III* von einer in sich geschlossenen Welt zur anderen hocharbeiten, geht hier ein wenig die Übersicht verloren. Gehört man außerdem noch zu den armen Kerlen, die nur ein Single-Speed-Laufwerk haben, kann die Lösung der einzelnen Puzzles eine etwas langwierigere Angelegenheit werden. Man hat zwar einige Bereiche gebündelt, doch wenn Euch ein oder zwei Teile im Inventar fehlen und Ihr müßt diese erst noch suchen – dann Prost Mahlzeit. Ein zweiter Umstand, der das Spielen nicht unbedingt vereinfacht: Wer die Logik der drei Vorgänger nicht kennt, wird in einigen Situationen ziemlich auf dem Schlauch stehen. Ein Beispiel: Um in den Tempel zu gelangen, müßt Ihr der Wache eine geöffnete Nuß anbieten. Geöffnet wird sie allerdings nicht mit einem Knacker, sondern einem Meteoriten, den Ihr vom Himmel fallen lassen müßt. Ein gutes Soundsystem ist übrigens unerlässlich, da der deutsche Text nur gesprochen und nicht angezeigt wird. Werden also für das Tobozon Codes wie "Blaz Kah Zig Dru" durchgegeben, kann ein geschultes Gehör nicht schaden. Sowieso: Bei der Wahl der Synchronsprecher bewies man ein sehr unglückliches Händchen. Während man sich allerorten professionelle, zuweilen sogar überaus bekannte Kräfte geleistet hat, klingen die deutschen Sprecher wie unprofessionelle Überzeugungstäter, die ihr Handwerk in der Theater-AG der Waldorf-Schule erlernten. Auf jeden Fall drückt die amateurhafte Darbietung unnötig die Spielfreude.



Bitte recht freundlich: Wir schießen ein Foto für unsere Bewerbung



Unser Held kurz vor der Verwandlung ...

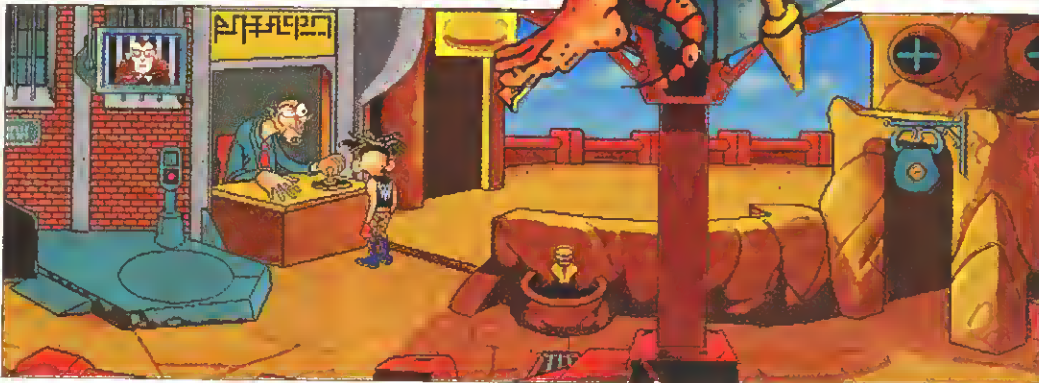
spielende Maulwürfe setzen. Von diesen Struls könnt Ihr übrigens nicht genug haben. Spielt also, bis Euch die Ohren qualmen und versucht, Euer Strul-Kistchen so prall wie möglich zu füllen, denn für die bereits oben erwähnte Jobbewerbung braucht Ihr einige wichtige Utensilien, die sich nur käuflich erwerben lassen. Mittlerweile drängt sich der Begriff Schnibbel immer mehr in den Vordergrund. Sogar eine Sekte mit diesem Namen zieht in einem Demonstrationszug durch die Stadt.

Aber es geht in dieser Geschichte nicht nur um Politik und Revolution, auch fürs Herz gibt es einige Drehungen und Wendungen. Leider ist Woodruffs Herzallerliebste eher dem Obersack

als unserem kleinen Helden zugetan. Bevor sich die beiden endlich finden, wird noch einige Zeit vergehen. Schließlich laufen wir durch über vierzig Bilder, die mit Rätseln und Hindernissen vollgepackt sind. Animationstechnisch bewegt sich die Geschichte um den sagenumwobenen Schnibbel auf einer höheren Ebene als das letzte Goblins-Abenteuer, schließlich ist SVGA angesagt. Im Prinzip steuern wir unseren Helden nach dem bekannten Muster. Klickt Ihr ein zufälligerweise gefundenes Objekt an, passiert etwas: Entweder wird es aufgehoben, benutzt oder Woodruff läßt seine qualifizierte Meinung zu diesem Gegenstand hören. Eines Eurer wichtigsten Arbeitsmittel ist das Tobozon, das so ähnlich wie ein tragbares Bildschirmtelefon funktioniert. Über eine Codetastatur könnt Ihr Nachrichten emp-

fangen oder auch sonst an wichtige Informationen kommen. Die vierstelligen Codes, die nicht in Zahlen von Eins bis Null eingegeben werden, sondern merkwürdige Silben sind, schnappt Ihr im Gespräch mit anderen Figuren auf, bzw. lest sie von Plakaten ab.

Die Objektverwaltung ist auch schon alt und bewährt: Man kann das Inventar, entweder indirekt über die Menüleiste im oberen Bildrand verwalten, oder man steuert es direkt mit der rechten Maustaste an. Möchte man jetzt zum Beispiel einen Stiefel mit Woodruff benutzen, geht man mit dem Pfeil auf das entsprechende Objekt und "nimmt" es sich. Der Pfeil bekommt jetzt einen kleinen roten Ring. Nun kann man auf unseren



Willkommen zum wiedernden Amtsschimmel: Was muß man nicht alles für eine Arbeitserlaubnis tun ...



Na, denn Prost: Der freundliche Herr hat getrunken, um zu vergessen. Leider mit Erfolg ...



Kuckuck! Manche Rätsel erfordern einige Klimmzüge

Helden zielen und abdrücken, er zieht sich automatisch die Galoschen an. Besonders zu schauen und zu reden gibt es wie bei *Goblins 3* nichts mehr. Man braucht also nicht mehr mühsam die Menüfunktionen durchzuschalten, bis man da ist, wo man hin will. Woodruff ist ein intelligentes Kerlchen und macht automatisch das, was im Moment möglich und nötig ist.

Das Speichermedium CD-ROM jedenfalls wurde bei diesem Spiel ziemlich gut ausgenutzt. Selbst mit einer Komplettlösung würde der geübte Spieler gut zwei Arbeitstage brauchen, um schließlich zum lang ersehnten Happy End zu gelangen. Ohne diese Hilfe werden daraus leicht drei Monate. ps

WINDOWS CD-ROM

Getestet auf Gateway 2000 P5-90

Hersteller:

Coktelvision

Genre:

Adventure

Schwierigkeitsgrad:

schwer

Besonderheiten:

Deutsche Sprachausgabe

Zirka-Preis:

120 DM

Grafik: Super VGA
Sound: Soundblaster
Festplatte: 4 MByte
Prozessor: 486er
RAM-Bedarf: 8 MByte
Steuerung: Maus

Grafik: 75%
Sound: 63%

82%

Lizenz zum Zaubern **Heretic**



Extragemein: Mit einer pampigen Armbrust gegen Totenköpfe

So ist das aber auch immer, mit diesen ungeliebten Radikal-Sekten und magischen Zirkeln: Ein Größenwahnsinniger gibt Bescheid, und der Rest der unterwürfigen Gesellen macht sich auf, die Welt zu erobern, neue Mitglieder zu "bekehren" und Unbelehrbare zu terminieren. So auch geschehen in Raven Softwares *Heretic*, der neuesten Ballerei der Raptor-Macher, die sich im texanischen Dallas mit id-Software einließen und dank der etablierten *Duam*-Engine eine

Fantasy-Adaption des indizierten Blutbads schufen.

Natürlich steckt Ihr wieder in der Rolle des Helden, greift statt auf Pump- oder Gatling-Guns auf Zauberstäbe und magische Zerbröseler zurück und befreit die drei großen Welten von allerlei düsterem Ungetier. Da warten fiese Zauberer, fliegende Gargoyles, dumpfe Trolle, blutrünstige Orks und, und, und. Wieder bewegt Ihr Euch durch die bekannte dreidimensionale Welt, die dieses Mal natürlich in völlig neuer



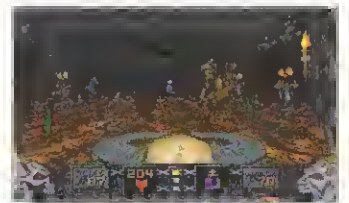
Gargoyles Quest aut dem PC: Die roten Gesellen treten ott in Massen auf und fliegen Sturmangriffe auf den Spieler



Blaue Bohnen: Die Kampfkraftle sucht ihr Ziel selbst

Texture-Bekleidung glänzt und legt hier den einen Schalter um, findet dort eine Geheimtür oder in der anderen Ecke einen Teleporter. Doch auch vor einigen Innovationen seid Ihr nicht gefeit: So gibt's dieses Mal ein echtes Inventory, von dem aus Ihr eingesammelte Gegenstände jederzeit benutzen könnt. Dazu gehören unter anderem Zauberbücher, die Euch zeitbegrenzt Superkräfte verleihen, Unverwundbarkeitsringe, Unsichtbarkeitsphären, Chaoskugeln, die Euch an irgendeine Stelle des Levels teleportieren oder kraftvolle und weniger kraftvolle Gesundheitsauffrischer. An einigen Stellen finden sich auch geheimnisvolle Eier, die einmal auf eine Horde Bösewichter abgeschossen, dieselben in Hühner verwandeln und sie so um einiges verwundbarer machen. Noch seltener sind die magischen Schwingen, mit denen Ihr, wie man sicherlich leicht errät, durch die Lüfte fliegt und dabei endlich nicht nur nach rechts oder links, sondern auch nach oben oder unten fliegt. Apropos oben oder unten: Ihr könnt nun, im

Gegensatz zu *Duam*, auch Euren Blick heben oder senken. Wie immer darf via Modem oder Netz gegeneinander gekämpft werden. *kn*



Flott: Es scrollt wie das Original und spielt sich auch so



Langsam reicht's. Hier ein Klone, da ein Klone und nächste Woche kommt bestimmt der nächste: 3D-Ballereien haben ihren Reiz verloren und scrollen nicht mal mehr die Oma hinterm Ofen hervor. Die Masse an schlechten 3D-Spielen macht die Sache überdies reizvoll wie eine verzogene Pumpgun und die POWER-PLAY-Redakteure sind sich einig: Wir brauchen diese geklauten Langweller nicht mehr und Ihr sicherlich auch nicht.

Raven's "Heretic" ist da jedoch ein klein wenig anders. Erstens geht's mit Magie gegen. Magier, zweitens macht "Heretic" mir persönlich mehr Spaß als "Hell on Earth", drittens gewährt das Item-System ein gewisses Maß an Strategie und letztendlich hat id Software als Publisher nur von sich selbst geklaut. Alles in allem bringt "Heretic" nicht den innovativ-kultigen Spaß des Erstlings, obwohl es faktisch besser ist, aber trotz 3D-Overkill ist es bislang die beste Kopie des Originals und somit empfehlenswert.



Schön: Endlich dürfen wir auch nach oben und unten aut unsere Widersacher blicken



Neu: Die hübsch animierten Teleporter und die witzige Kanonenkugetspritze ats Waffe

MS-DOS

Getestet auf Gateway2000 P5-90

Hersteller:

Raven Software

Genre:

Action

Schwierigkeitsgrad:

einstellbar

Besonderheiten

Sharewareversion verfügbar

Zirka-Preis:

100 DM

Grafik: VGA

Sound: Soundblaster/Pro,

Pro Audio, Gen Mldi

Festplatte: 12 MByte

Prozessor: 386er

RAM-Bedarf: 4 MByte

Stenerung: Joystick,

Maus, Tastatur

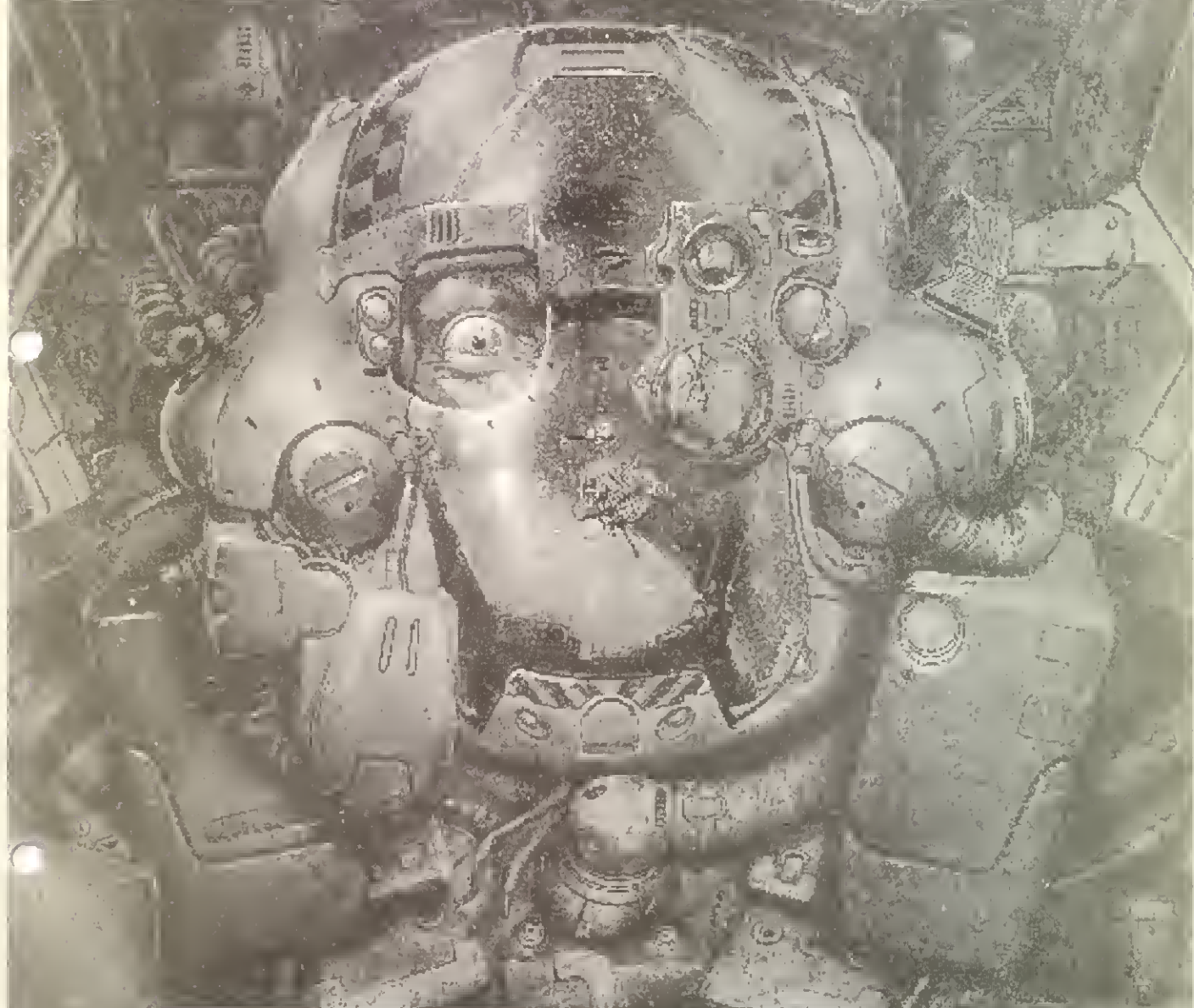
Grafik: 74%

Sound: 70%

73%

POWER

SERVICE



Powerservice

Computerspieletips

53

Legend of Kyrandia 3

54

Creature Shock

56

Kings Quest 7

58

Dragon Lore

62

Universe

68

Magic Carpet

72

Sim Farm

72

Panzer General

73

Master of Magic

73

Hell on Earth

73

System Shock

73

HEX-Hexerei

70

Lemmings 3

70

Qldtimer

71

Warcraft

71

Power-Post

76

Doc Düse

74

Kleinanzeigen

81

Heft
3/95

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion POWER PLAY
Hans-Pinsel-Str. 2
85531 Haar bei München

Abenteuerlich

Die aktuelle Tips & Tricks-Ausgabe steht ganz im Zeichen Eures Lieblingsgenres, dem Adventure. Da wir leider nicht alle der neuesten Knaller unterbringen konnten, geht's im nächsten Monat weiter. Als Einstand liefern wir Euch die Komplettlösungen zu Westwoods Edel-Adventure "Kyrandia 3" und Sierras Familienspiel "Kings Quest 7". Wem das zu friedlich wird, der schaut am besten bei Knuts Hex-Hexereien vorbei und probiert die Cheats von "Heretic" aus.

Legend of Kyrandia 3

Frank Klonowski aus München hat die Weihnachtsferien "auf Kyrandia" verbracht und kommt aus dem Computerurlaub mit einer Komplettlösung zurück

Auf Kyrandia (1)

Zu Beginn sammelt Malcolm auf der Insel alles ein, was er finden kann. Auf der Müllkippe kann Malcolm zu Beginn und auch später immer wieder diverse Dinge finden. Darunter sind Brandons alter Schuh, die defekte Säge von Herman, Orangenschalen, zerbrochene Flaschen, heile Flaschen, gerade Nägel, verbogene Nägel. Einen Nagel kann er auch in der Stadtmanege aus der Tribüne ziehen. Bei dem Froschbassin füllt er eine Flasche mit Wasser und läßt den Frosch beiseite hüpfen.

So kommt Malcolm weiter zur Molkerei, wo er etwas Feuerholz einpackt. In der Molkelei bringt er Sesam mit Wasser zum Keimen. Die Keime wirft er in den Futtertrog, dessen Füllstandsanzeige dadurch auf "1" anwächst. So macht er weiter, bis der Füllstand die "5" erreicht. (Mit gedüngtem Sesam {siehe unten} ginge das noch schneller.) Wenn die Melkma-

schine arbeitet, piekst Malcolm mit dem geraden Nagel ein Loch in den Sahnebehälter und füllt die auslaufende Sahne in eine Flasche ab.

In der Spielzeugfabrik holt Malcolm sich aus dem Buch eine Blaupause als Vorlage für ein Spielzeug; diese Vorlagen variieren mit der Hebelstellung an der Maschine. Er wirft ein Holzstück in die Maschine und setzt sie in Gang. So erhält er das fertige Spielzeug. Dabei hat er die Wahl zwischen einem Soldaten, einem Schaukelpferd und einem Lederball (für den muß allerdings der Lederschuh anstatt Holz als Ausgangsmaterial genommen werden).

In Malcolms Zimmer findet er in einer Schublade die Nuß-am-Faden und unter seinem Bett den Narrenstab.

Kommt Malcolm das nächste Mal am Kliff vorbei, wird er gefangengenommen und ins Gefängnis gesteckt. Hier läßt er vor Beendigung seiner Strafarbeit die Schere mitgehen. Mit der kann er sich die Blumen abschneiden.

Am Dock macht er sich aus dem krummen Nagel und der Nuß-am-Faden eine Angel und fängt sich mit dieser Aale.

Mit dem kleinen Jungen kann Malcolm ein Spielzeug gegen ein Sandwich tauschen.

Power Line

POWER PLAY geht Online. Wir haben seit neuestem ein eigenes Forum im CompuServe-Netzwerk. Wer einen CompuServe-Account hat, kann sich dort zum gemütlichen Plausch mit unseren Redakteuren und gleichgesinnten Spielern einfinden. Damit nicht genug: Wer möchte, kann direkt per elektronischer Post Fragen stellen, Tips anfordern oder Kritik (wehe!) loswerden. Neben dem eigentlichen Forum haben wir noch eine passende (und stetig wachsende) Bibliothek eingerichtet. Hier gibt's Schnupperdemos und Grafik-Files zu aktuellen Spielen, Upgrade-Patches sowie Schummelspielstände für besonders harte Programme. Außerdem verlosen wir regelmäßig tolle Spiele bei Online-Preisrätseln. Wer uns lieber direkt per E-Mail erreichen will, kann natürlich auch private Post an die Redaktion schicken: Hier die E-Mail-Adresse von Michael (71333,665). Wer mehr über CompuServe wissen will (was kostet das, wo gibt's das, was brauche ich?) oder sich gleich einen Account holen möchte, wendet sich am besten direkt an CompuServe: Die Telefonnummer in München 0 89/66 55 01 00.

Damit kann er dann die Statue der Vernunft im Versammlungsraum zum Reden bringen. Nach dem Gespräch bringt Malcolm zwei Blumen auf Katharinas Grab.

Dem Pantomimen am Stadtrand steckt Malcolm einen Fisch in die Kapuze. Der begibt sich daraufhin ins Bad. Mit dem Nagel-am-Faden knackt Malcolm den Eingangsautomat und kommt so auch in das Bad hinein. Malcolm manipuliert die Wassertemperatur. Das lenkt den Bademeister ab, und Malcolm greift sich das Pantomimengewand. Zieht er das an, wird er nicht mehr gefangengenommen.

Die Mauer im Keller sprengt Malcolm, indem er Sesam mit Fisch düngt und an die Mauer legt. Diese Keime begießt er mit Wasser und erhält so Zugang zu den Katakomben. Dort füllt er sich Portal-Trank in eine Flasche.

Den Trank nimmt er an der Stadtmanege ein und flieht so von der Insel.

Die Katzeninsel (1)

Malcolm landet in einer Höhle. Verläßt er sie, steht er in dem befestigten Fort. Er nimmt sich die Machete und redet mit der Katze und den Hunden. Nach jedem Gespräch mit den Hunden sollte er in der Schlammputze östlich des Forts baden.

Nun kämpft sich Malcolm mit der Machete durch den Dschungel. Auftauchender Schlangen erwehrt er sich ebenfalls mit der Machete, Knochen sammelt er, sovieler er finden kann.

Der Dschungel ist so aufgebaut, daß jedes Bild feste Nachbarbilder hat.

Der Dschungel auf der Katzeninsel

Bei Fluffy erhält Malcolm die magische Ledermaus, wenn er lügt. Mit der kann er am Altar die sechs Steinkugeln in Katzenstatuen verwandeln. Außerdem ordnet er damit in der Höhle beim Fort jeder kleinen Statue eine Naturerscheinung zu.

Im Fort kann Malcolm mit dem Hund Knochen gegen Edelsteine tauschen, bis er sechs Stück hat. Legt er die auf den Opferaltar, wird jedem Edelstein ebenfalls eine Naturerscheinung zugeordnet. Damit kann Malcolm die passenden Steine in die Katzenstatuen legen und bekommt so eine Kristallmaus.

Am Nordstrand zeigt er mit der Kristallmaus sein magisches Können und dann von den Piraten mitgenommen.

Das Ende der Welt

An dem einen Automaten zieht sich Malcolm die Lebensversicherung. Bei dem anderen kann er zwischen Bergschuhen, Taucherflossen, einem Schwimmreifen und einem Regenschirm wählen. In den unteren Ebenen benötigt er immer das zum Weiterkommen, was auf den Schildern verboten ist.

Ein möglicher Ausweg ist z.B. den Schwimmreifen zu nehmen und das linke Faß zu besteigen. Damit landet er "Unter dem Ende". Malcolm zieht den Schwimmreifen an und bläst mit der freigewordenen Pumpe die Blume auf, die er als Trampolin benutzt. Dann besichtigt er die erste Höhle. Danach schwebt er mit dem Entchen eine Etage tie-

fer. Versucht er das nochmal, stürzt er ab und wird durch die Lebensversicherung gerettet.

Nun nimmt Malcolm sich Bergschuhe und Regenschirm. Diesmal fährt er mit dem rechten Fuß abwärts, bis er "ziemlich weit unten" ist. Mit den Schuhen klettert er eine Etage höher. Dort schwingt er sich mit dem Schirm am Haken auf die andere Seite und segelt dann mit dem geöffneten Schirm wieder runter. Die Besichtigung der zweiten Höhle steht an. Der nächste Segelversuch gelingt ebenfalls, und die dritte Höhle kann besichtigt werden.

Hier fällt Malcolm in einen Tunnel, an dessen Ende er im Limbo erwacht.

Der Limbo/ Die Unterwelt

Beim Tic-Tac-Toe läßt Malcolm die Königin gewinnen und lügt ihr vor, wie gut sie ist.

Dann spricht er mit dem Hoflakaien.

Auf der Müllhalde findet Malcolm Moos, eine Socke, ein Fondueset, einen Regenwurm, einen angebissenen Apfel und eine alte Zeitung. Geld bekommt er durch Verkauf oder Anlügen des Flederfisches. In der Schule kommt Malcolm an den Apfel, wenn er mit dem Narrenstab die Schüler aufhetzt.

Beim ersten Besuch in der Unterwelt erfährt Malcolm, was er für die Seance braucht. Dann kann er beim nächsten Spiel mit der Königin warten, bis fünf "Spielfiguren" auf dem Brett stehen. Nun legt er die Zeitung ab und berührt sie mit einer Münze. Schon erscheint der Geist und vertreibt die Königin.

Nun füttert Malcolm den Fischturn mit zwei Würmern. Dadurch gerät die Rutsche aus den Fugen. Wenn Malcolm nun rutscht, wird er direkt in die Unterwelt katapultiert. Redet Malcolm nett mit dem Herrn dort, wird er vorgelassen. So kommt er nach einer Zwischenszene wieder nach Kyrandia.

Auf Kyrandia (2)

Jetzt muß sich Malcolm zwischen dem guten und dem schlechten Gewissen entscheiden. Er kann auch beide mitnehmen. Im folgenden wird nur der Lösungsweg mit dem guten Gewissen beschrieben.

Auf der Müllkippe besorgt sich Malcolm einen geraden Nagel und läßt sich dann irgendwo von den Piraten fangen. Nach einigem Reden wird er in eine Maus verwandelt und

zusammen mit Zanthia ins Gefängnis gesteckt. Dort kann er mit dem Nagel zunächst sich, dann auch die anderen befreien. Die Tür öffnet er in gewohnter Weise mit fischgedüngtem Sesam und Wasser. Ein erneutes Gespräch mit den Piraten ergibt nun, daß er als Lösegeld die Juwelen der Katzeninsel besorgen soll.

In der Spielzeugfabrik stellt sich Malcolm ein Holzpferd. In seinem Zimmer findet er unter dem Bett ein zerknittertes Bild von William. Bei der Statue der Vernunft kann er Zanthia treffen (mehrmals versuchen). Der gibt er das Holzpferd und bekommt so einen Pegasus-Trank, der ihn vom Pegasus-Abflugplatz zur Katzeninsel bringt.

Die Katzeninsel (2)

Wie gewohnt läuft Malcolm durch den Dschungel und bekommt von Fluffy eine Käsemaschine. Wenn er die benutzt, kann er Käse erzeugen. Ein Stück davon steckt er dem Mäusekoloß in den Mund. So bekommt er die Juwelen. Von Fluffy bekommt er dann eine magische Dose für den Rückflug.

Auf Kyrandia (3)

Erstmal sammelt Malcolm alles ein, was er bei dem Abflug verloren hat. Bei den Piraten gibt er einen Edelstein deren Chef. Als nächstes gibt er ihm das Halsband aus dem Limbo und wird so alle Piraten los. Die Statue der Vernunft trägt Malcolm auf, alle Kyrandier zu versammeln. So erlöst Malcolm den Fischcreme-Budenbesitzer mit einem Stück Käse. Genauso macht er es am Schloß. Nun sammelt Malcolm die Zutaten für ein Fischcreme-Sandwich (Mit Nagelam-Faden Aale fangen, durch Tauschen mit Herman in der Pfandleihe Sesamkörner besorgen. Sesam mit Aalen düngen und dann begießen. Zwei der Riesenkeime in die Molkebehälter mit einem Nagel anstecken, um die Sahne einzusammeln). Die Zutaten verarbeitet man in dem Salon zu einem Sandwich. Das Sandwich und das Bild von William werden der Statue der Vernunft gegeben. So kommt es zur Verhandlung. Malcolm benutzt das Bild von William mit der magischen Kabine.

Ab hier könnt Ihr Euch zurücklehnen und die Schlußsequenz und den Abspann genießen.

Spielregeln

Damit Ihr in Zukunft möglichst schnell und sicher zu Eurem Geld kommt, hier unsere "Spielregeln" für die POWER-TIPS-Seiten:

Goldesel

Jeder von uns veröffentlichte Tip wird mit einer Geldprämie belohnt. Für einfache Cheats gibt's 40 Mark, für die beiden POWER-PRÄMIEN machen wir 777 DM locker. Zwischen diesen beiden Marken ist fast alles drin. Der Betrag hängt von Umfang, Aktualität und Gehalt Eurer Arbeit ab. Sollten mehrere gleichwertige Lösungen zum gleichen Spiel eintrudeln, dann entscheidet das Datum des Poststempels.

Wohin mit dem Geld?

Bitte gebt bei allen Einsendungen Eure **Bankverbindung** (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl, Halter des Kontos) an, damit Ihr Euer Geld ohne Umwege und lange Wartezeiten bekommt. Wer ganz sicher gehen will, teilt uns seine Telefonnummer mit. Sollten wir noch Fragen haben, dann bekommt Ihr einen Anruf von der **POWER PLAY**.

Abschreiben

Es gibt immer wieder Schlaumeier, die aus älteren Ausgaben, diversen Konkurrenzblättern und professionellen Lösungshilfen abschreiben. Macht Euch nicht die Mühe und erspart uns und Euch damit unnötigen Ärger und Arbeit – die "Fälschungen" landen sowieso im Papierkorb.

Faxomanie

Bitte keine Tips mit der Fax-Maschine schicken. Unsere Assistentin steht vor lauter Papierrollenwechseln kurz vor dem Nervenzusammenbruch. Außerdem sind die Tips & Tricks meist unleserlich und wandern direkt in den Abfalleimer.

Ja, bitte!

Verschönert Ihr Eure Lösungen mit Karten und Zeichnungen, dann benutzt bitte weißes Papier ohne Linien oder Karos und nehmt einen schwarzen Stift. Noch lieber sind uns natürlich mit Malprogrammen angefertigte und ausgedruckte Karten und Level-Übersichten.

Sollte irgendwo auf Eurer Festplatte ein Schreibprogramm schlummern, dann schickt uns die Texte auf Diskette. Ob Word, Winword, Works oder Mikado ist uns egal, die Konvertierungsprofis in der Redaktion werden das Ding schon schaukeln. Wer besonders viel verdienen möchte, der muß uns schon einen schnuckligen Players-Guide oder ein Clue-Book zusammenbasteln.

Eure Meisterwerke schickt Ihr bitte an folgende Adresse:

**MagnaMedia
Verlag AG
Redaktion POWER PLAY
Stichwort: Tips & Tricks
Postfach 1304
85531 Haar bei München**

Tips & Tricks-Hotline

Hilfe für verlorene Seelen bietet unsere **Tips & Tricks Telefon-Hotline**, die wir zweimal in der Woche veranstalten. Immer Dienstag und Donnerstag stehen in der Zeit von 15 Uhr bis 17 Uhr unsere internationalen POWER PLAY-Tips-Magier für Euch bereit und geben nützliche Tips zu allen aktuellen Spielen. Unter den folgenden Nummern geht Ihr auf Sendung:

**Computerspiele:
0 89/46 13-335
Videospiele:
0 89/46 13-336**

Eure Fragen zu Hardware-Problemen richtet bitte weiterhin schriftlich an die **POWER PLAY-Redaktion** unter dem Stichwort "DOC DÜSE". Disketten sind willkommen.

Creature Shock

Monsterschocker Matthias Molt aus Klein-Gladebrügge hat sich erfolgreich durch Virgins CD-ROM Knaller gearbeitet und uns seine Karten überlassen.

Beim ersten Fluglevel kommt es nicht darauf an, so viele Gegner wie möglich abzuschießen, sondern so vielen Gegnern wie möglich auszuweichen.

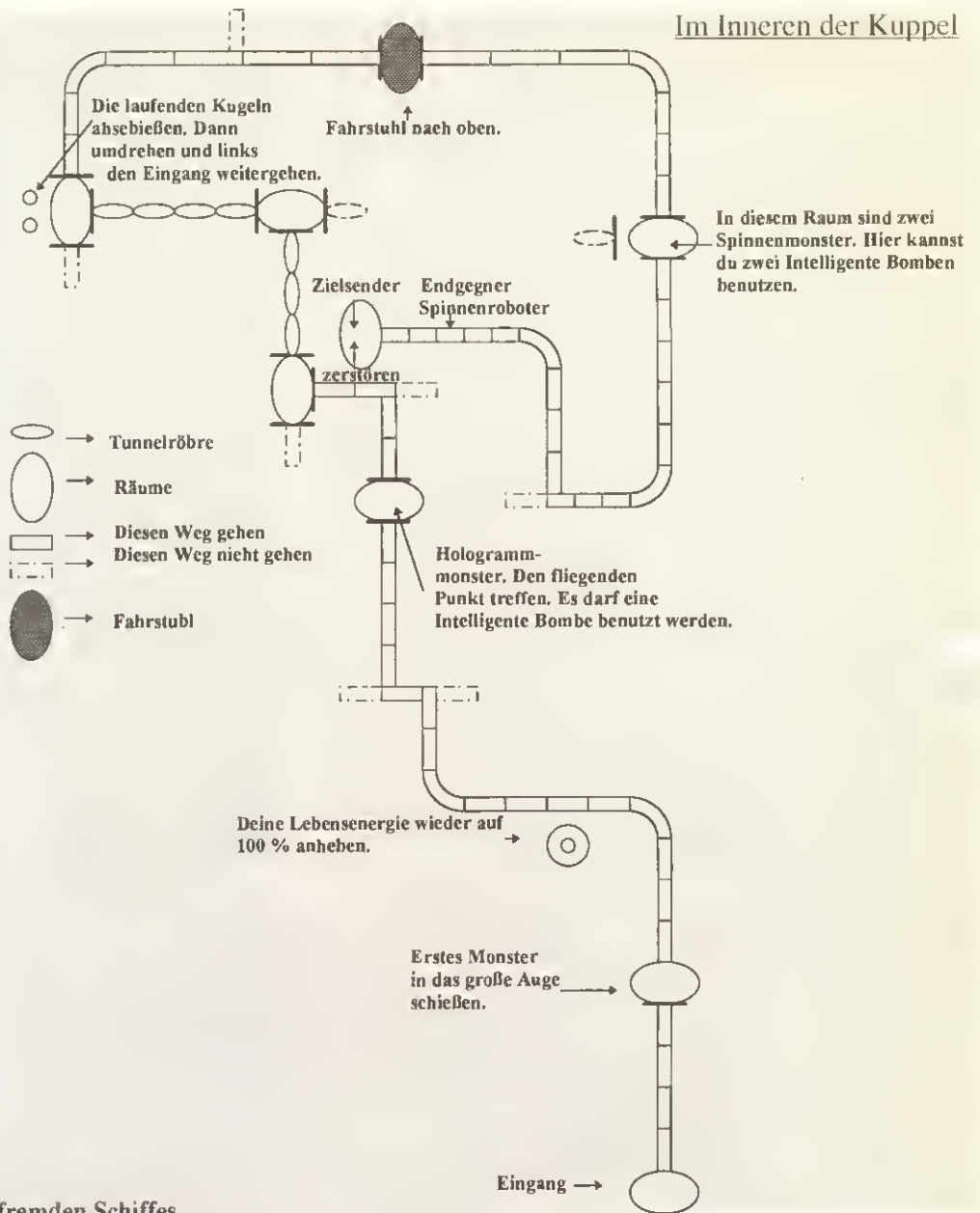
Unten rechts am Bildschirm, kann man sein Schutzschild kontrollieren.

Wenn man merkt, daß das Schutzschild dem Ende zugeht, muß man sich oben links am Bildschirm aufhalten und gelegentlich erscheinenden Gegnern ausweichen, indem man einfach nur von links nach rechts und wieder umgekehrt wandert und so gleichzeitig das Schutzschild auflädt.

Wenn das große Raumschiff erscheint, immer draufhalten und das Schutzschild im Auge behalten. Dann wie beschrieben handeln, bis das Raumschiff zerstört ist.

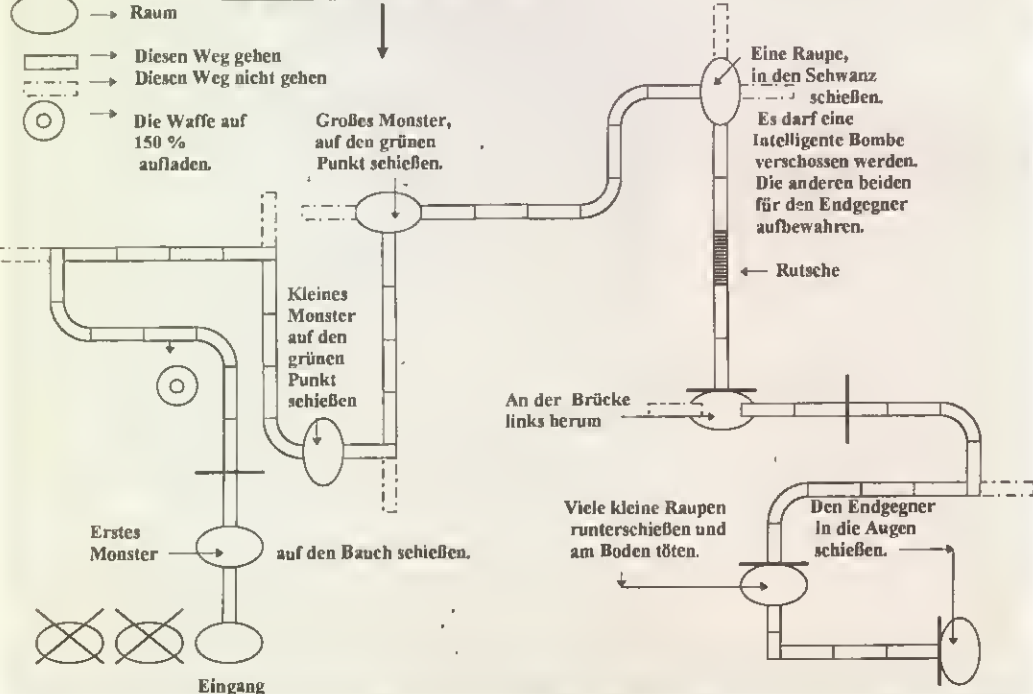
Das zweite Level ist etwas einfacher, wenn man den richtigen Weg kennt. Jeder Spieler hat am Anfang 100% Leben und 100% Waffenenergie. Außerdem hast Du für jede

Im Inneren der Kuppel



- Tunnelröhre
- Räume
- Diesen Weg gehen
- Diesen Weg nicht gehen
- Fahrstuhl

An Bord des fremden Schiffes

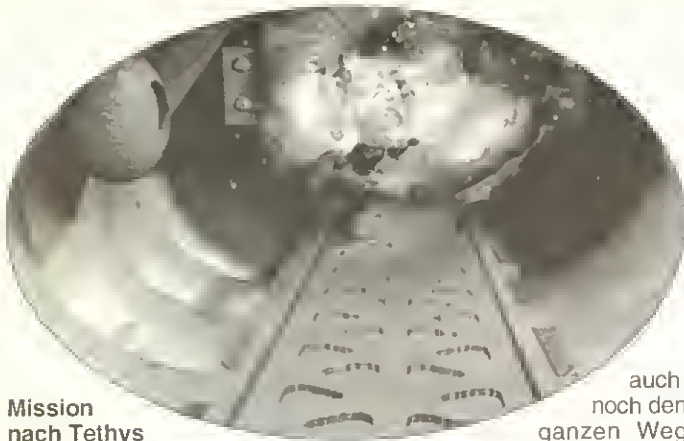


Mission drei Bomben zur Verfügung, die mit der Space-Taste aktiviert werden. Wenn die Gegner auf einen schießen, kann man mit der rechten Maustaste einen Schutzschirm aktivieren. Aber Vorsicht, denn jedesmal, wenn man den Schutzschirm aktiviert, wird die Waffenenergie schwächer.

Die Energie braucht eine gewisse Zeit, um sich wieder zu erholen.

Nachdem man das zweite Level startet, hat man erst einmal 8 Monster zu bewältigen, die langsam auf einen zukommen.

Wenn man seine 8 Gegner abgeschossen hat, steht man vor 3 Eingängen. Den rechten Eingang benutzen und genau den Weg gehen, den ich aufgezeichnet habe. "Verbotene" Gänge sind auf der Zeichnung gestrichelt eingezeichnet.



Mission nach Tethys

Wer schon einmal auf einem C-64 gearbeitet hat oder gar noch einen besitzt, dem wird das dritte Level (Fluglevel) nichts ausmachen.

Von der Grafik und vom Spielablauf ist das dritte Level in meinen Augen eine Zumutung.

Na, jedenfalls muß man da eben auch durch.

Ich habe mit der Minustaste (-) den Bildschirm etwas verkleinert und dann mit der T-Taste die Grafik etwas verfeinert.

Die Pixelauflösung ist dann nicht mehr ganz so schlimm. Jetzt muß man einer blauen Kugel folgen.

Aber Vorsicht, denn es gibt in dem Spiel eine weitere Kugel, die sich durch einen leicht rötlichen Farbton von der blauen unterscheidet.

Da man ziemlich schnell fliegt, kann man schonmal ins Schleudern kommen und der falschen Kugel folgen, was zur Folge hat, daß man in eine Sackgasse und dann gegen einen Berg fliegt.

Ich würde auch so wenig wie möglich (kaum) schießen, denn die Explosionen verwirren durch ihre Blitzeinwirkungen nur den Spielablauf.

Im Inneren der Kuppel

Das vierte Level ist schon etwas komplizierter, denn man muß nicht nur durch viele Gänge irren, um einen feindlichen Sender zu zerstören, sondern nach der Zerstörung



auch noch den ganzen Weg zurück zum Raumschiff laufen. Durch die Zerstörung wird ein Zeitmechanismus in Gang gesetzt, an dem eine Bombe hängt und den ganzen Laden in die Luft sprengt.

Also, auf dem Rückweg nicht nochmal zum Einkaufen fahren, sondern am Computer sitzen bleiben und laufen, was die Füße hergeben. Dabei wird Euch die Karte hoffentlich große Dienste erweisen.



Kings Quest 7

Peter Dressler aus Feucht hat gleich die ganze Familie, spricht Frau und Sohnmann, zur Rettung von Prinzessin Rosella eingespannt. Hier das gelungene Ergebnis:

**Kapitel 1
"Wo, zum Donnerwetter bin ich"**

Zuerst den Rockfetzen vom Kaktus nehmen und die größten Kakteen anschauen. Nach links ins Bild und den Stock nehmen. Den Stock mit dem Rockfetzen zu einem Wimpel kombinieren. Zwei Bilder nach rechts und in den Raum des Scorpions gehen. Mit dem Wimpel auf den Scorpion klicken. Nachdem er festsitzt, zur Statue laufen und auf sie klicken. Die Statue und das mittlere, vordere Teil auf dem Altar anklicken. Jetzt sollten drei Kristalle erscheinen, und ein Lichtschein ist über den Händen der Statue zu sehen. Den gelben Kristall auf die

obere und den blauen auf die untere Hand setzen. Den roten auf die runde Ausbuchtung legen. Das jetzt erscheinende "Türkisteil" mitnehmen und den Raum verlassen. Schräg nach oben laufen und an die kleine Holztür klopfen. Dort erfährt man, daß die Brille der Ratte von dem Hasen gestohlen wurde. Schaut man in das rechte Loch, macht der Hase wie immer seine Späße.

Nach links in das Bild mit dem tropfendem Wasser und dem Rätsel am Höhleneingang laufen. Dort auf den feuchten Boden klicken und sich das Rätsel anschauen. Nach oben in die Höhle laufen. In der Höhle jeden Topf versuchen mitzunehmen. Dann den Korb aufheben, öffnen, drehen und den Maiskorn herausnehmen. Die Höhle verlassen. Den Maiskorn in den feuchten Sand setzen. Den Maiskolben von der gerade entstandenen Pflanze nehmen. Links neben der Maispflanze den Kürbiskern aufnehmen. Ein Bild nach links und mit dem Stock die Kaktusfeige aus dem Kaktus fischen. Nach unten ins Bild mit der großen Statue und dem Teich laufen.

Nach unten in die Wüste gehen, bis man auf eine Person trifft und diese durch Anklicken ansprechen (man muß ein wenig flott reagieren). Dort erfährt Valanice, daß der Reisende durstgequält durch die Wüste zieht. Danach wieder zur Statue hochmarschieren. Die Salzkristalle am Teichrand mitnehmen. Zweimal in den Teich hineinschauen. Die Symbole ganz unten an der Statue ansehen. Den Maiskolben in die freie Hand der Statue setzen. Den Tontopf mit Wasser füllen und in die große Schüssel bei der Statue umgießen. Mit dem Kamm auf Valanice klicken. Die beginnt zu heulen.

Dann mit dem Kamm auf die große Schüssel klicken. Das Geheule geht weiter und dadurch fallen ihre Tränen in die Schüssel. Jetzt mit dem leeren Tontopf das Wasser aus der Schüssel holen. Das frische Wasser soll Valanice nicht selbst trinken, sondern dem Mann in der Wüste geben. Am besten nach unten laufen und den Typ suchen. Den Mann anklicken und ihm danach sofort das Süßwasser geben (wer will, kann es ja mal mit Salzwasser versuchen). Als Gegenleistung kann man sich ein Seil oder ein Insektenvertilgungsmittel aussuchen. Man sollte sich für das Seil ent-

scheiden. Mit dem Seil läuft man zum Startbild (zweimal nach oben), mit den zwei großen Kakteen und der Spurrinne des Hasen in der Mitte. Dort befestigt man das Seil am linken Kaktus. Wenn jetzt der Hase wieder mit Hochgeschwindigkeit seine Runde dreht, macht er am Seil einige Loopings und verliert dadurch die gestohlene Brille. Die Brille aufheben, die Tierhaare vom rechten großen Kaktus nehmen und dann zur Ratte, dem Antiquitäten-Händler marschieren.



Hat man das Seil gewählt, kann man diesen Absatz übergehen. Mit dem Insektenvertilgungsmittel läßt sich der Skorpion vertreiben. Zurück zum Startbild (bei den zwei großen Kakteen). Dann zwei Bilder nach unten in die Wüste. Dann sollte man sich an der Stelle mit dem Skelett im Sand befinden. Man nimmt das Jagdhorn und testet es (Sand rausblasen). Dann läuft man zum Hasenloch und bläst kräftig mit dem Horn in das rechte Loch. Der Hase kommt aus dem Loch geschossen und verliert die Brille. Die Hasenhaare über dem Loch werden auch mitgenommen. Wieder an die kleine Tür klopfen und der Ratte die Brille zurückgeben. Den Kürbiskern gegen eine blaue Perle (Türkisperle) tauschen. Man kann auch alle anderen Dinge versuchen zu tauschen. Die Ratte hat für jedes Angebot immer den passenden Reim. Egal, was man anbietet, es läßt sich nur das "Richtige" tauschen.

Nun geht man wieder zur der großen Statue (am Teich), klickt auf das Halsband und nimmt folgende Einstellung vor:

OOoO
OOoO
OOoO

Danach dreht man den Kopf, indem er angeklickt wird. Zum Abschluß muß der Arm, der die Schüssel hält, noch an passender Stelle angeklickt werden. Jetzt sollte das Wasser im Teich abfließen. Man steigt in

„den Teich“ herab, klickt auf die Schüssel der kleinen Statue. In der Vergrößerung wird nochmals in die Schüssel geklickt. Die Türkisperle wird in die Schüssel gelegt und das rechtwinklige Türkisteil herausgenommen. Nach diesem Tausch geht man zurück, die Treppe herauf.

Es lassen sich jetzt die beiden Türkisteile (aus dem Raum mit dem Skorpion und das von der kleinen Statue) kombinieren. Mit dieser Komposition geht man nach oben in das nächste Bild und setzt das neue Teil in das Tor ein (vorher das pfeilförmige Symbol anklicken, bis die Vergrößerung erscheint). Danach schräg links durch das Tor gehen. Man begegnet einer Art Echse. Ein Aufschrei von Valanice ... und das Kapitel eins ist beendet.

Kapitel 2 „Troll bleibt Troll“

Rosella wird von einem Troll aus dem „magischen Tunnel“ gezogen. Nach dem Gespräch mit dem Trollkönig befindet sie sich in ihrem Zimmer. Dort kann sie sich erst einmal umsehen (das Bild an der Wand, das Bett). Danach geht sie aus dem Zimmer. Zuerst besucht sie die dicke Trollfrau Mathilde. Dort erfährt sie, welche Dinge für ihre Rückverwandlung benötigt werden:

Geröstete Käfer, eine Schuppe vom Kristalldrachen, eine goldene Schüssel, smaragdgrünes Wasser und einen silbernen Löffel. Dann erscheint ein Trollkind und beschwert sich über sein Spielzeug, eine Zieh-Ratte. Die wird natürlich mitgenommen. Das Schild in Bildmitte herunternehmen. Jetzt oben rechts zum Koch gehen. Beim ersten Besuch wird Rosella rausgeworfen. Ein zweites Mal reingehen und mit der Spielzeugratte auf den Koch klicken. Nachdem der Koch verschwunden ist, sucht sie in der Küche die gerösteten Käfer (brauner Kasten) und die goldene Schüssel (die untere). Es gibt zwei verschiedene Schüsseln. Sollte Mathilde die falsche Schüssel gegeben werden, muß Rosella zur Küche

zurück und die richtige holen. Jetzt verläßt sie die Küche.

Sie läuft nun zu den beiden Troll-Frauen, links oben im roten Bereich des Bildes. Dort erfährt Rosella, daß man Schwefel ins Feuer werfen kann, um Schlaf zu erzeugen. Jetzt heraus und nach links zu den zwei Arbeitern. In der Mitte des Bildes in die Höhle gehen. Dort füllt Rosella die goldene Schüssel mit dem grünen Wasser. Danach nimmt sie hinten die Lampe von der Wand. Jetzt nach links zum Abgrund. Dann zweimal nach links oben über den Abgrund hüpfen, den Schwefel aus der Wand kratzen und den Weg zurück bis zu den zwei Arbeitern. Den Troll am Feuer ansprechen. Die Zange an der Wand, das Feuer, den Eimer Wasser, die kleine braune Kiste auf dem Tisch anklicken. Den Schwefel in das Feuer werfen. Die Zange von der Wand nehmen, damit die kleine braune Kiste

Der Troll ist jetzt beseitigt und Rosella kann weiter nach rechts in die Höhle laufen. Im nächsten Bild an den Kristallen vorbei nach rechts bis zum Drachen. Den Drachen anklicken und ihm nach dem Gespräch die Lampe geben. Als Gegenleistung für den Funken bekommt sie einen Diamanten. Mit diesem geht sie zurück zu den beiden Arbeitern und gibt den Diamanten an den linken Troll. Dafür bekommt sie seinen Hammer und Meißel und benutzt es beim Drachen, um sich eine Schuppe zu nehmen. Wichtig ist die richtige Position am Schwanz des Drachen, da Rosella sonst von ihm erschlagen wird. Der Schwanz muß auf dem Boden liegen, bevor eine Schuppe enternt wird. Jetzt sollte sie alle Teile für die Rückverwandlung zusammen haben. Sie begibt sich wieder zu Mathilde und übergibt ihr alle benötigten Dinge.

Nach der Rückverwandlung zur



packen und in den Wassereimer halten. Die Zange wieder an die Wand hängen. Mit der Lampe auf das Feuer klicken, den Blasebalg betätigen und wieder die Lampe in das Feuer halten. Den zweiten Troll ansprechen. Diesen Raum rechts verlassen und nach rechts unten in die Höhle laufen.

Weiter nach rechts in die Höhle, bis der große Troll den Weg versperrt. Dann zur Holzkarre gehen. Bevor die Holzkarre angeklickt wurde, sollte das mitgenommene Schild auseinandergenommen werden, und die beiden Teile als viertes Rad montieren. Die Schaltfläche Reiten anwählen.

richtigen Rosella erscheint Malicia. Rosella wird wieder in ihr Zimmer befördert. Dort stapelt sie ihre Hocker unter das Bild an der Wand. Der größte Hocker zuerst, der kleinste ganz oben. Dadurch kann sie ein Gespräch zwischen dem falschen König und Malicia verfolgen. Danach fällt Rosella auf den Thron des Trollkönigs und nimmt die Drachenkröte auf. Sie versucht wieder, in ihr Zimmer zurückzugehen und belauscht ein Gespräch zwischen Malicia und Mathilde. Rosella spricht mit Mathilde, zeigt ihr die Drachenkröte und bekommt einige Informationen über König Otar und ein magi-

ches Seil geschenkt. Rosella versucht jetzt, im Bild rechts den Aufzug zu erreichen. Malicia erscheint und versperrt den Weg. Sie wird man wieder los, indem man die Spielzeug-Ratte auf sie losläßt. Dann begibt sich Rosella zu dem Aufzug, befestigt das Zauberseil an ihm und fährt hoch. Damit ist das Kapitel zwei geschafft.

Kapitel 3 „Der Himmel fällt runter!“

Valanice gibt der Echse die Kaktusfeige. Daraufhin verschwindet das Vieh. Im nächsten Bild befindet sich Valanice bei zwei Statuen. Sie schaut sich erst einmal um: die Statuen, die Brücke und die Blumen. Danach geht sie nach links zum Hirsch und unterhält sich ausführlich mit ihm. Sie muß von ihm erfahren, daß sie den schlafenden Felsen wecken soll. Dann geht's nach links weiter und ein Bild nach oben.

Valanice muß jetzt über den Fluß springen ohne in den Schlamm zu fallen. Beim Spinnennetz spricht sie mit der Spinne und mit dem Vogel. Sie benutzt ihren Korb, um die Spinne darin zu fangen. Der Vogel kann jetzt befreit werden. Dann den Waldweg oben schräg links einschlagen. An das große Tor klopfen. Danach durch das kleine Tor gehen in die Hundesrepublik. Mit dem Erzherzog YipYap reden und mit dem Kamm auf ihn klicken. Nachdem sich beide ausgeheult haben, macht sie einen Besuch im Porzellanladen und unterhält sich mit Fernando. Den Laden verlassen und ein Bild nach rechts gehen. Wer möchte, kann sich jetzt beliebig lange mit der Spottdrossel unterhalten. Nachdem Valanice dem Händler den Kamm von Rosella gezeigt hat, zieht sie das Tuch von dem Vogelkäfig herunter, öffnet ihn und spricht mit dem Vogel. Der wird dann im Porzellanladen bei Fernando abgeliefert. Dafür bekommt Valanice eine Maske. Wieder herausgehen, die Maske aufsetzen und eine Tür weiter zur Geburtstagsfeier des Erzherzogs gehen. An die Tür klopfen und im Zimmer den Erzherzog zum Geburtstag



Sie wartet auf Dich!!!

Die neue Katalogdisk mit der neuesten MS-DOS Software, PD, Shareware.

Einfach anfordern gegen DM 2,- in Briefmarken bei
Markus Gegenfurtner, Computer- und Büroartikel
Kapellenweg 3, Breitenhausen, 94553 Mariaposching



gratulieren. Dann das Zimmer durch die Hintertür verlassen. Im Treppenhaus links nach oben gehen. Solange weiter, bis Valance die zur linken, auf dem Kopf stehende Tür erreicht hat. Die Tür öffnen. Den Schubkasten des Schreibtisches öffnen. Den Raum verlassen und durch das Treppenhaus zur rechten Tür gehen.

Die Tür öffnen (beim zweiten Mal klapp't). Den dritten Spiegel von links anklicken. Jetzt ist Valance im Raum nebenan und nimmt die verzauberte Statue. Das Zimmer durch die Tür verlassen und zurück auf die Straße gehen. Ein Bild nach rechts.

In diesem Moment sollte der Mond in den Teich fallen. Valance kann ihn aber jetzt noch nicht herausfischen. Sie sollte jetzt den hölzernen Nickel aus dem Nest nehmen, das Salz probieren und in den Scherzartikelladen gehen. Sie schaut sich im Laden um und bietet dem Verkäufer die Maske an. Dafür bekommt sie ein Gummihuhn, daß erstmal genau betrachtet wird. Von dem Huhn wird die Feder entfernt.

das Buch eingetauscht wurde, geht's wieder zur Hundesrepublik. Der Mond läßt sich jetzt mit dem Hirtenstock aus dem Teich angeln. Valance wird gefangengenommen und das Kapitel drei endet ...

Kapitel 4 "Der echte Trollkönig möge aufstehen!"

Als erstes hält sich Rosella an der Schaufel fest. Nachdem sie aus dem Schacht heraus ist, spricht sie mit dem Gräber (mehrmals anklicken) und erfährt, daß ihm die Ratte gestohlen wurde. Dann läuft Rosella schräg rechts nach unten zu dem Kürbishaus.

Am diesem Haus ist der Fahrstuhl nicht immer verfügbar. Wenn Rosella hinauffahren möchte, und der Fahrstuhl nicht unten steht, muß sie eventuell in ein anderes Bild wechseln und wieder zurück zum Haus. Sie fährt mit dem Aufzug in das Haus, nimmt das Rückgrat, den Fuß-im-Beutel und verläßt es wieder. Dann geht sie nach links zu Dr. Kadavers Haus und klopft an die Tür. Sie spricht mit dem Doktor und gibt ihm danach das

Rosella stattet Dr. Kadaver noch einen Besuch ab. Sie läuft danach zu dem Gräber und nimmt die hinterlassene Schaufel mit. Sie sollte sich auch zwischendurch einmal die Symbole auf der Wand in dem Bild mit dem schwarzen Hund ansehen und merken: Totenkopf, Fledermaus und Spinne (draufklicken nicht vergessen). In dem Bild bei der heulenden Frau in Schwarz sieht Rosella den kopflosen Reiter durch den Himmel fliegen.

Die nächste Aktion ist nicht ganz einfach, da Rosella vom dem Zombie erwischt werden kann, falls sie an falscher Stelle das Horn bläst. Sie läuft in das Bild mit dem Knochenhaufen, stellt sich rechts neben den großen Baum und bläst das Horn. Daraufhin kommt der Totengräber mit seiner Maschine angefahren. Rosella läßt sich bei dem Haufen Knochen ein Grab schaufeln. Dann steigt sie in das Loch und befindet sich vor einem verschlossenen großen Sarg. Sie öffnet das Schloß indem sie den vorher gelernten Geheimcode eingibt: Totenkopf, Fledermaus und Spinne. Danach gibt sie dem echten König Otar die Drachenkröte. Der Edelstein an seinem Armband wird mit Hammer und Meißel gelöst.

Auf dem Friedhof verwandelt Rosella den König mit seinem Zauberstab in einen Skarabäus, nimmt sich den schwarzen Umhang und trägt ihn. Danach läuft sie zur weinenden schwarzen Frau und spricht sie an. Danach besucht sie wieder Dr. Kadaver und erhält von ihm ein Entlaubungsmittel. Nach weiteren Gesprächen erfährt sie, daß das Monster am Haupttor eine Pflanze ist. Sie läuft nun zum Haupttor und besprüht das grüne Monster mit dem Entlaubungsmittel. Danach plaudert sie mit der fleischfressenden Pflanze und bietet ihr den Fuß-im-Beutel an. Nun kann Rosella sich die rote Blume pflücken. Dann geht sie ein Bild nach rechts zum Haus von Valance und von dort sofort hinter das Haus.

Sie schaut sich den Hintereingang an, wartet bis der Zombie erscheint und wieder verschwindet. Da der Eingang zu schmal ist, benutzt sie ihre Schaufel, um ihn zu verbreitern. Sie geht in das Haus, jedoch nicht sofort in das Zimmer, sondern erst einmal zurück. Den Hund 'Knuddelbär' bearbeitet sie mit dem Entlaubungsmittel. Jetzt kann sie unbedenklich ins Haus. Sie öffnet

die untere Schublade in der Komode neben dem Bett und räumt alles aus, bis sie das geheimnisvolle Gerät gefunden hat. Dann packt sie wieder alles ein, bis auf den Wollstrumpf, den sie mitnimmt. Sie verläßt das Haus und zieht den Umhang wieder über.

Rosella geht wieder vor das Haus und ein Bild nach rechts in den Wald. Bevor sie den Wald durchquert, steckt sie die Silberkugel in den Wollstrumpf und hat dadurch eine Schleuder konstruiert. Dem Werwolf schleudert sie die Kugel gegen den Kopf.

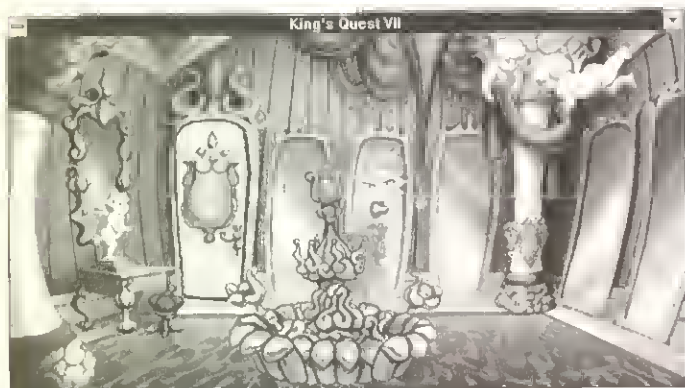
Dann läuft sie in die Stadt der Hundesrepublik, in das Haus des Erzherrzogs (Amt), durch das Treppenhaus in das Zimmer auf der rechten Seite. Sie versucht den Text auf dem Sockel der Statue zu lesen. Sie benutzt den Wollstrumpf, um den Sockel zu säubern und liest den Text noch einmal. Dann löst sie die Trauben rechts neben dem Bretterverschlag mit dem Hammer und gibt sie der Statue. Mit dem Zauberstab wird der Trollkönig in seine normale Form zurückverwandelt. Rosella folgt dem König in die vulkanische Unterwelt. Der echte Trollkönig begegnet dem falschen König. Ein Kampf beginnt, und das Kapitel endet.

Kapitel 5 "Alptraum in Etheria"

Zuerst muß Valance den Mond wieder an den Himmel setzen. Da Hochwerfen nicht hilft, muß sie das Gummihuhn benutzen. Das Gummihuhn wird rechts neben dem Amt an dem Baum befestigt. Dann läßt sich der Mond mit dem Huhn abschießen. Sie geht nach rechts und gibt dem Verkäufer die gesuchte Statue. Sie bekommt dafür die Werwolfsalbe und mischt die Salbe mit den Hasenhaaren.

Valance verläßt jetzt die Stadt der Hundesrepublik. Vor dem großen Tor läuft sie rechts, runter, rechts, runter, links, links. Im jetzigen Bild benutzt sie die Werwolfsalbe, denn der nächste Weg führt am Werwolf vorbei nach Ooga Booga.

Nach links an Malicias Haus vorbei und weiter bis zu dem Bild mit dem schwarzen Hund. Den Hund ansprechen. Dann liest Valance im nächsten Bild die Inschrift am Grab der Dame in Schwarz. Als nächstes macht sie einen Besuch bei Dr. Kadaver und plaudert mit ihm. Dann läuft sie zum Haus der Kinder (Kürbis-Haus) und fährt



Dann kauft sich Valance für die Holzmünze eines der Bücher. Sie schaut sich das Buch genau an und entdeckt nur leere Seiten. Sie verläßt den Laden. Jetzt liest sie das Schild draußen an der Bude. Sie muß nun zur Ratte, dem Antiquitätenhändler zurücklaufen und dort das Buch gegen einen Hirtenstock tauschen.

Auf dem Weg zur Ratte läuft sie zum schlafenden Felsen und weckt ihn, indem sie ihn mit der Feder an der Nase kitzelt. Sie erfährt, wie der Fluß des Lebens wieder erweckt werden kann. Als nächstes spricht sie mit dem kleinen Vogel bei den roten Blumen. Sie verwendet ihren Tontopf, um den Nektar aufzunehmen. Den Nektar füllt sie in das Gefäß der linken Statue. Der Fluß fließt wieder. Nachdem

Rückgrat. Dafür bekommt sie von ihm ein Kuschtier und geht aus dem Haus. Rosella erkundet jetzt ein wenig die Gegend und läuft zwischendurch zum Haus der Kinder. Den Gräber sollte sie auch noch einmal ansprechen (sie muß von ihm erfahren, das seine Ratte eine besondere war). Wenn die Kinder auf der Veranda stehen, gibt sie ihnen das Kuschtier (in den Aufzug legen). Sie bekommt dafür von den Kindern die Ratte des Gräbers. Die Ratte bringt sie dem Gräber zurück und bekommt von ihm ein Horn. Dann geht sie wieder zu den Kindern. Unter dem Kürbishaus wollen die Kinder gerade eine Katze beerdigen. Rosella öffnet mit Hammer und Meißel den Holzkasten und befreit die Katze. Dafür gibt es von der Katze ein Extraleben.

mit dem Aufzug hoch. Sie nimmt sich den Knochen von der Mumie und verläßt das Haus. Danach geht sie zurück zum schwarzen Hund und gibt ihm den Knochen. Sie spricht mit dem Hund, bis sie alles über Graf Tsepish und seiner Frau erfährt. Valanice bekommt die Medaille des verstorbenen Grafen vom Hund. Sie läuft ein Bild nach unten und gibt die Medaille der weinenden Frau.

Jetzt muß sie die Tür des Grabes öffnen (auf das Schloß klicken). Da die Tür abgeschlossen ist, geht sie zurück zu dem Kürbis-Haus. Die Kinder wollen gerade eine Katze mit einem Knaller jagen. Valanice vertreibt die Kinder und nimmt sich den Knallkörper. Danach läuft sie zurück zum Grab und öffnet die Tür mit dem Knaller. Sie geht ins Grab, öffnet den Sarg und nimmt den Schädel des Grafen Zeppisch. Dann verläßt sie den Raum und stellt sich auf die linke Seite des Weges, ungefähr vor die Statue. Sie nimmt den Schädel in die Hand und gibt ihn dem vobereitenden Grafen. Von dem Grafen bekommt sie eine Flöte und wird von dem Pferd nach Etheria gebracht.

Sie geht zweimal nach rechts und den Weg herauf. Oben angekommen, rutscht sie den Baumstamm hoch und nimmt sich das Ambrosia. Dann verläßt sie den Ort und geht zurück in das Bild mit den vier Regenbögen. Sie benutzt den Regenbogen rechts unten. Sie befindet sich nun wieder an den beiden weißen Statuen und füllt das noch leere Füllhorn mit dem Ambrosia. Sie nimmt den Granatapfel aus dem Füllhorn. Jetzt läuft sie nach links zu Lord Artis und verwendet den Granatapfel an dem großen Baum. Dadurch ist die Gattin des Lord Artis befreit.

Valanice benutzt nun die Flöte. Wieder in Etheria, läuft sie ein Bild nach rechts und verwendet sie das Ambrosia bei den kreisenden Vögeln (oder was auch immer das sein mag). Sie lauscht der Melodie und prägt sie sich ein. Jetzt geht sie ein Bild nach oben und spielt die vorher gehörte Melodie an der Harfe nach: 1, 5, 6, 4 (von links nach rechts). Nun muß sie die Kugel anfassen und befindet sich anschließend bei den Parzen. Sie spricht mit den Parzen und erfährt, daß sie Lady Mab besuchen muß. Sie läuft zu den Regenbögen

zurück und benutzt den Bogen links unten. Nun geht sie wieder zu Dr. Kadaver, redet mit ihm, schaut die neue Kiste an und benutzt seinen Sarg für einen Schlaf. Im Traum läuft Valanice zu Lady Mab und stellt fest, daß die Lady in Eis eingefroren ist. Sie wacht auf, verläßt Dr. Kadaver und benutzt die Flöte. Sie besucht wieder die Parzen (Melodie an der Harfe spielen, die Kugel betätigen). Nach einem weiteren Gespräch bekommt sie die Auskunft, daß die Herrin des Waldes ihr helfen könnte. Valanice läuft zurück und benutzt den Regenbogen rechts unten. Sie geht ein Bild nach links spricht mit Lady Ceres und wird wieder zu den Parzen geschickt. Sie benutzt wieder ihre Flöte und begibt sich zu den Parzen. Von ihnen bekommt sie einen Traumfänger.

Jetzt geht sie ein Bild nach unten, nach rechts und den Weg wieder herauf. Auf der rechten Seite versucht sie, in die Höhle zu gelangen. Wenn das Monster erscheint, benutzt Valanice ihren Traumfänger. Jetzt geht sie in die Höhle, spricht den Weber der Träume an und zeigt ihm den Traumfänger. Sie bekommt von ihm einen Zauberteppich. Bevor sie mit dem Zauberteppich in das Traumland reisen kann, muß sie sich noch einen Kristall besorgen.



Sie geht wieder zu den Regenbögen und benutzt den Bogen links unten. Nun geht sie rechts zu Malicias Haus und benutzt den geheimen Eingang auf der Rückseite. Sie belauscht ein Gespräch zwischen Malicia und ihrem Hund. Jetzt muß sie sich erst einmal verstecken und geht wieder zurück nach unten. Als sie durch das Astloch schauen kann, versucht sie wieder durch die Luke in das Haus zu gelangen. Nachdem Malicia mit ihrem Hund aus dem Haus gegangen ist, kann Valanice unbesorgt einsteigen. Sie unter-

sucht die Stehlampe und findet einen Kristallzapfen. Dieser Kristall muß jetzt noch mit Licht gefüllt werden. Valanice verläßt das Zimmer, geht vor das Haus und ruft ihr Pferd mit der Flöte.

In Etheria benutzt sie den Regenbogen links oben. Nachdem sie in die Wüste gefallen ist, läuft sie zwei Bilder nach oben. Dann zweimal nach rechts, bis in den Raum, wo sich ehemals der Skorpion befand. Sie hält den Kristallzapfen in das Licht der Statue und füllt ihn dadurch mit Sonnenlicht. Jetzt verläßt sie den Raum und benutzt ihren Zauberteppich. Im Traumland wird das Monster mit dem Traumfänger (Traum aus Traumfänger) bekämpft. Valanice geht nach rechts, fällt in's Wasser und schwimmt weiter. Sie geht in das "Haus" und benutzt den Kristallzapfen am Eisblock. Lady Mab wird dadurch vom Eis befreit. Valanice muß jetzt die Winde entfesseln. Nach dem Gespräch mit Lady Mab befindet sie sich wieder in Etheria auf dem schmalen Pfad. Sie läuft nach oben in das nächste Bild und stellt sich zwischen die Höhle und dem Baum, möglichst weit rechts. Wenn jetzt das weiße "Pferd" vorbeikommt, wird es mit dem magischem Zaumzeug eingefangen. Der Rest des Kapitels läuft nun von allein ab.

die Rohrleitung erreicht hat. Sollte Rosella ihre Aktion mit dem Wort "Mist" kommentieren, war der Zauberstab falsch eingestellt. Nachdem der falsche Trollkönig in Edgar zurückverwandelt wurde, erscheint Malicia und schickt Rosella in den Vulkan. Sie findet gleich neben sich einen Durchgang, durch den sie sich befreien kann (zweimal anklicken). Sie läuft den Gang nach links und öffnet die Tür. Das linke Auge, das rechte Auge, dann die Nase betätigen. Das geheimnisvolle Gerät in den Apparat an den zwei Kontakten einstecken. Den Trollkönig weckt Rosella mit ihrer Blume. Er kann nun den Ausbruch des Vulkans verhindern.

Nachdem sich die ganze Mannschaft zusammengefunden hat, erscheint wieder Malicia. Man muß jetzt ziemlich schnell reagieren. Rosella nimmt das geheimnisvolle Gerät aus dem Apparat und hält es auf Malicia. Der Zauber wird auf Malicia reflektiert und trifft sie selbst. Rosella verwendet das Extraleben bei Edgar. Damit ist das letzte Kapitel erledigt.

Dragon Lore

Hier präsentieren Euch Volker "The Dwarf" Nienkemper und Alexander "DM" Langemann aus München die ultimative Lösung zum neuen Rollenspielknaller Dragon Lore.

Man beginnt das Spiel auf der heimischen Farm. Als erstes sollte man einige Gegenstände am Haus einsammeln. Einen Hammer hinterm Haus und ein Schwert im Wagen. Jetzt spricht man erst einmal mit seinem Onkel. Dieser schafft einem an, ein neues Gefäß zu besorgen. Man verläßt den Hof, nimmt den rechten Weg und folgt ihm bis zur Weide am Ende. Dort nimmt man den Knochen aus dem Unterstand und gibt ihn dem Hund, der den Weg zur Scheune versperrt. Daraufhin zieht sich dieser zurück, und man kann die Schüssel aus der Scheune holen.

Zurück zum Onkel und ihm die Schüssel geben. Jetzt hinein ins Haus und folgende Gegenstände einsacken (Schwefel, Seil, Feuerstein, Schild, Rüstung und Wanderstab). Rüstung und Schild anlegen. Nun dem linken Pfad folgen und zur Kuh gehen. Das Seil mit der Kuh benutzen und dann mit ihr

Kapitel 6 "Auf die Plätze – Fertig – Rumms!!"

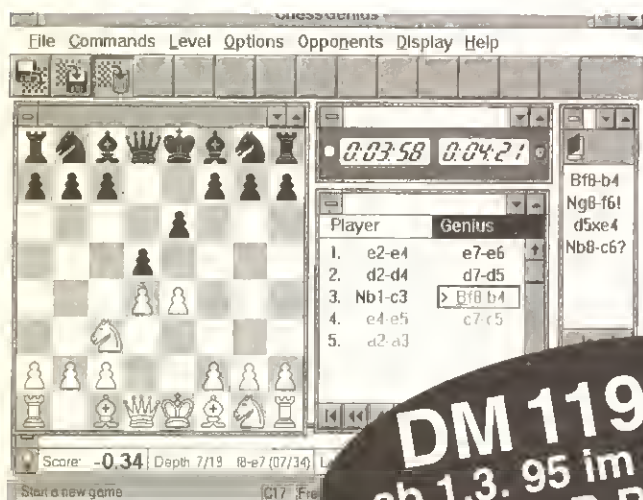
Der echte Trollkönig kämpft immer noch mit dem falschen. Rosella muß nun den falschen Trollkönig zurückverwandeln. Dazu muß sie den Zauberstab aber erst umschalten (Zauberstab vergrößern, drehen und unten anklicken, er zeigt dann oben ein F).

Der falsche Trollkönig ist immer der, der im hohen Bogen an die Rohrleitung geschleudert wird. Rosella muß den Troll anklicken, wenn er

Mephisto[®]

GENIUS

Die
Weltmeister
Software
für Windows von Richard Lang



DM 119,95
ab 1.3. 95 im Handel
auf CD-ROM

Am 31.8.1994 staunte Garry Kasparov, der amtierende Weltmeister im Schach, nicht schlecht: Hatte ihn dieser freche GENIUS doch glatt mit 1,5 zu 0.5 aus dem Grand Prix Turnier geworfen!

Microcomputer Weltmeister München 1993!
Spitzenreiter der schwedischen SSSF
Weltrangliste
ca. 2350 ELO

Software Möglichkeiten:

- Rechne...
- Ziehe sofort...
- Stellung eingeben
- Vorschlag des nächsten Zuges
- Partie merken
- Partie zurückholen
- Eröffnung editieren
- Variante einfügen
- Nächster bester Zug berechnen
- Zug zurück
- Alles zurücknehmen
- Zug vor
- alles Vorspielen
- Gehe zu Zug
- Neue Partie
- Anfängerstufe
- unbegrenzt
- Matt in...
- Feste Suchtiefe
- Einstellbare Spielstufe
- Computer gegen Computer
- Demo-Modus
- Partie analysieren
- Brett drehen
- Analyse zeigen
- weitere Analysen zeigen
- Theoriezüge anzeigen
- Gleitende Figuren
- Sprache einstellen, z.B. Deutsch
- Partie und Einstellungen speichern
- Partie laden
- Gesamte Partie drucken
- Stellungen drucken
- Züge drucken
- In Datei drucken
- Bibliothek drucken
- Bibliothek speichern
- Bibliothek laden
- Beenden, Weiß am Zug
- Beenden, Schwarz am Zug
- Abbrechen
- Beenden
- und weitere Optionen!

Die Spitzen
Schachsoftware
für Anfänger,
Fortgeschrittene
und Profi's. Ihr
Partner für
Training,
Analysen oder
Fernschach.
Testen Sie selbst!

NBG
VERLAG

NBG EDV Handels-
und Verlags GmbH

Regensburger Str. 8
93133 Burglengenfeld

Tel. 09471 - 70170
Fax: 09471 - 84749

zurück zur Weide. Dort bindet man die Kuh an den Baum. Wieder zurück zum Onkel und mit ihm sprechen. Daraufhin erhält man einen Drachenring und eine Pfeife. Nun wieder hinaus und dem linken Pfad bis zum Ende folgen. Dort versperrt einem ein zweiter Hund den Weg. Auf ihn benutzt man die Pfeife und er räumt das Feld.

Man folgt nun dem Weg zu den zwei Schädelhöhlen. Dort betritt man den linken Schädel und nimmt den Schlüssel. Nun in den rechten Schädel und den Schlüssel mit dem Gitter benutzen. Entweder man kämpft jetzt mit dem Skelett oder läuft an ihm vorbei. Den Gang hinunter und den Knopf an der rechten Seite drücken. Dem heranrollenden Stein ausweichen, kurz warten, und die Reste der Steinkugel am Eingang der Höhle durchsuchen. Den Schlüssel nehmen und ihn mit dem Eisengitter am Ende des Ganges benutzen. Durch die Falltüre hinabsteigen und mit den Drachenring die Tür öffnen. Hindurch gehen und ihn gleich wieder auf den Sarg benutzen. Nun den Drachen ansprechen und von ihm den Zauber Open Door entgegennehmen.

Die Höhle verlassen und dem Pfad zu einer weiteren Höhle folgen. Dabei begegnet man einem Ritter, den man anspricht. Danach betritt man die Höhle und benutzt links, an der auffälligen Stelle den Hammer. Aus der nun entstandenen Nische nimmt man das Zauber-

buch, in das man sofort den open door-Spruch legt. Durch die Tür und den Zauberspruch auf die zweite Tür anwenden.

Man folgt dem Weg bis zur Kreuzung und geht nach links ins Wirtshaus. Dort spricht man mehrere Male die Besitzer an. Daraufhin erhält man eine Schöpfkelle, mit der man in die Höhle gegenüber geht. Hier muß man zuerst die Drachenfliege töten. Danach benutzt man die Kelle auf die gefüllte Wabe am Ende der Höhle. Mit der vollen Kelle geht man zurück ins Wirtshaus und gibt sie den Besitzern. Diese geben einem daraufhin einen Morgenstern, ein Seil und den Fire Ball-Zauberspruch. Man legt ihn ins Zauberbuch und benutzt ihn dann gleich auf das Spinnennetz am Ende des Weges.

Nun folgt man dem Pfad bis zum Fluß. Dort spricht man mit dem Schwarzen Ritter und tötet anschließend die Kreatur. Von dieser nimmt man die Waffe und das Ruder. Dieses benutzt man sofort auf die Fähre und überquert den Fluß.

Am anderen Ufer spricht man mit dem Ritter. Danach folgt man dem Weg bis zur fleischfressenden Pflanze. Dort nimmt man den Schädel (rechts) und benutzt ihn mit dem Seil. Den so entstandenen Wurfanker benutzt man mit dem Baum (links). Nachdem man die Pflanze überwunden hat, spricht man mit der Ritterin. Danach geht man den Weg hinunter bis ins Pilzdorf.

Dort spricht man mit der blauen Ritterin und folgt dem Weg über den Fluß. Am Brunnen nimmt man den linken Weg und geht in das Baumhaus, wo man mit der Flügel-Frau redet. Von ihr erhält man ein Zahnrad. Im oberen Stockwerk nimmt man das Tuch aus der Schublade. Zurück zum Brunnen. Dort folgt man dem rechten Pfad bis zum See. Nimmt einen Apfel vom Ufer und benutzt ihn auf den Wachhund. Nun ist der Weg zum Schalter frei, den man umlegen muß, um ins Hexenhaus zu gelangen. Dort spricht man mit der Frau und erhält einen Schlüssel. Den Hebel wieder benutzen, um ans Ufer zu gelangen. Zurück zum Brunnen, wo man das Tuch anfeuchtet und vor den Mund bindet. So vor den Giften geschützt, folgt man dem mittleren Weg zum Blumengarten, wo man einige blaue Blumen pflückt.

Zurück ins Pilzdorf und die blauen Blumen gegessen.

So geschruppft, muß man einen Skorpion töten und danach (eine blaue healing potion sollte nicht vergessen werden) kann man in das erste Pilzhaus eintreten. Dort spricht man mit dem Kobold, von dem man den Destroy Illusion Zauberspruch erhält, den man sofort ins Zauberbuch steckt. Den Pilz verlassen und einen zweiten betreten. Dort findet man im Regal neben dem Bett eine grüne Portion. Diese trinkt man nach dem Verlassen des Pilzes, um wieder zu wachsen.

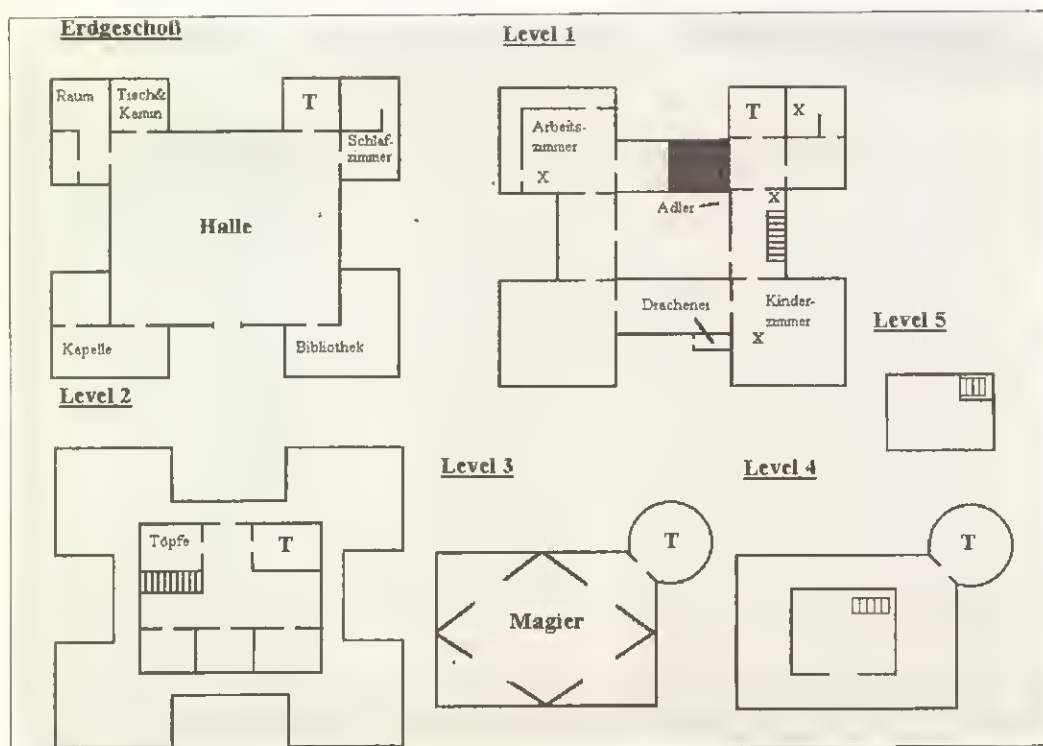
Zurück zum Blumengarten und den Weg entlang bis zum japanischen Ritter, mit dem man sich unterhält. Als nächstes befestigt man das Zahnrad neben dem Gitter. Rechts befindet sich eine Illusionstür, die man mit dem Zauberspruch verschwinden läßt.

Man betritt den Gang und holt eine Fackel (links, rechts, rechts) und einen Eimer (links, rechts, links). Dabei redet man mit dem Ritter. Der Eimer wird im Brunnen (erste Abzweigung rechts) gefüllt. Den vollen Eimer hängt man an den Hebel neben dem Gitter, welches sich daraufhin öffnet. Am Ende des Ganges nimmt man die silberne Kiste von der Wippe. Mit ihr geht man zurück in den Raum, wo man den Eimer geholt hatte und geht durch die Tür. Dem Skelett im nächsten Raum legt man die Kiste auf die Hände. Der Sarg senkt sich und man erhält einen weiteren Ring. Danach geht man in den dunklen Gang und benutzt die Fackel.

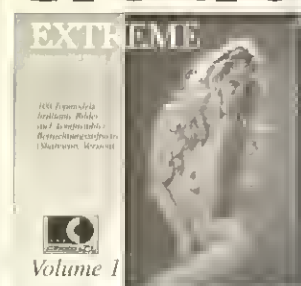
Man spricht als erstes mit dem Ritter und folgt danach dem Weg zum Fluß. Dort springt man hinein und läßt sich vom Riesenkarpen verschlucken. In ihm nimmt man den Diamanten und schlägt mit einer Waffe gegen den Fisch. Daraufhin spuckt der Karpfen einen ans andere Ufer. Nun den Weg hinunter zum Wasserfall, wo man zum Ufer hinuntersteigt. Jetzt durch den Wasserfall und in der dahinterliegenden Höhle den Diamanten dem Drachen geben. Bergkristall von der Stelle, an der der Drache sitzt, nehmen. Zurück zum Fluß und wieder ins Wasser. So kommt man auf die andere Seite. Jetzt den Korb dem Ritter aushändigen. Jetzt nochmal die Fischaktion und wieder zum Wasserfall. Über die Steine im See an das dortliegende Ufer.

Den Weg entlang bis zu einem Hügel (Stonehenge). Hoch auf den Hügel und mit der heranfliegenden Ritterin sprechen. Einmal mit der Waffe auf sie schlagen, und man erhält eine Spitzhacke. Runter vom Berg und die Spitzhacke bei den Felsen am Ende des Weges benutzen.

Den Weg bis zum Schwarzen Ritter entlanggehen und ihn ansprechen. Dieser händigt eine Axt aus, mit der man den Baum umhackt. Über die so entstandene Brücke geht man über die Schlucht und folgt dem Weg, bis man von zwei Wegelagerern angegriffen wird. Nachdem man diese besiegt hat, nimmt man die Vasen aus



Erotic



1. EXTREME Hot Girls
 2. STRIPPING Hot Girls (2+3 ohne Abbild.)
 3. EXTREME Hot Leather Ladies
- Die 3 brandneuen CD-ROM's der Spitzenklasse. Brillante Bilder im Photo-CD Format (16,7 Mio. Farben). Heiße Mädchen zeigen alles.
- einzelne CD's - nur **49,95**
 2 CD's - nur **84,95**
 Alle 3 - nur **119,95**

Teresa in Paradise

Vier Pokerspiele von V10

7 B. Teresa Personality **99,95**

Erotic Games - Part 1

Wokow in Superqualität im Quarkline Format. Deutsch. **69,-**

Visual Hit Girls

Zahlreiche wunderschöne Mädchen mit allen Feiern. **58,95**

Best of SEXY Moments

Heiße Video-Clips im Quarkline Format. Top-Qualität. **69,-**

Erotic MEDIA-PACK

4 Top Erotic Collections zum Sonderpreis. 27 HD-Disks. Erotik Highlights. Sexy Girls. Erotic EXTREME + Erotic Software Paket. **nur 139,95** (einschl. 69,95!)

Shaved Pussies I oder 2

Blitzblitz kasierende, halbentlegte Mädchen zeigen alles ganz genau. 5 HD-Disks mit heißen Bildern. Ein Maß. **je nur 34,95**

KröGer

Software Vertrieb

FAX 05732/74401

Tel. 05732/74401

Postfach 4117

32571 Löhne

Alle Angebote ab 18 Jahre!

Foxy Clips CD-ROM

Viele scharfe Bilder über V10-Stars. **49,95**

Pin Up Girls I oder 2

Über 500 MM auflösender True Color Bilder. **79,95**

Multimedia Erotik

Bilder, erotischer Sound & seltene Mädchen. **58,95**

Hot Fingers Disketten

Scharfe Mädchen legen Hand an sich an 5 HD's. **nur 34,95**

Great Sex-Positions

3 HD-Disketten voll heißer Sex-Strategien. Ob zu zweit, zu dritt, lesbisch oder normal. Sie werden nicht vermissen. **nur 34,95**

Erotic Collection Vol. 2

Nach dem Riesenerfolg wird's jetzt noch heißer. Mit 4 neuen Erotik-Paketern:

-Shaved Pussies 2, Sexy Teenys, Men who love, Women und Erotic & Animation 16-HEI'S

nur **89,95** (einschl. 114,95!)

Zahlung per Nachnahme:

+10 DM

Vorkasse (bei 50,- € + 5 DM

Ausland: mei Vkt. + 8 DM

GRATIS-INFO anfordern!

(1 je jeder Bestellung bei

KÖNIGIN DER NACHT

Wie lange noch können wir uns am legendären Gesang der Nachtigall erfreuen? In Menschnähe findet die "Königin der Nacht" schon heute immer weniger Brutplätze; mit Laub- und Auwäldern verschwinden weitere wichtige Lebensräume. Fordern Sie die



Broschüre "Die Nachtigall" an (siehe Coupon).

Info-Coupon

(bitte an untenstehende Adresse senden)

Ja, ich möchte Ihre Broschüre "Die Nachtigall" anfordern.
 5,- DM in Briefmarken liegen bei.

Name, Vorname

Straße

PLZ, Ort



NABU
 Postfach 30 10 54
 53190 Bonn

V.m. = Vorbestellung möglich • dt = Deutsche Anleitung oder Version

PC CD-ROM

0 2871 / 86 31

18 30 88

18 06 37 • 18 54 43

FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler

Computer Software

PC CD-ROM

1942 - The Pacific Air War /dt	91,95	94,95
Aces of the Deep /dt	84,95	84,95
Aces over Europe /dt	69,95	
Across the Rhine /dt*	92,95	89,95
Ataddin /dt	62,95	
Alone in the Dark 3 /dt	V.m.	V.m.
Armored Fist /dt	94,95	94,95
Battle Bugs /dt	69,95	85,95
Battle Isle & Data Disk /dt	73,95	
Battle Isle 2 /dt	79,95	85,95
Battle Isle 2 Scenery CD /dt		49,95
Bazooka Sue /dt	V.m.	V.m.
Beneath a Steel Sky /dt	64,95	79,95
Bioforce /dt*		89,95
Blackhawk /dt	69,95	
Bundesliga Manager Hattrick /dt	74,95	
Cannon Fodder 2 /dt	62,95	
Caribbean Disaster /dt	V.m.	V.m.
Colonization /dt	89,95	89,95
Comanche /dt	74,95	74,95
Creature Shock /dt		94,95
Cyberia /dt		99,95
Dark Forces /dt		V.m.
Das Schwarze Auge /dt	79,95	67,95
Das Schwarze Auge 2 /dt	76,95	77,95
Dawn Patrol /dt	89,95	89,95
Day of the Tentacle /dt	94,95	99,95
Death or Glory /dt	84,95	
Der Baulöwe /dt	79,95	
Der Clou! /dt	79,95	79,95
Der Clou! - Profi Diskette /dt	44,95	44,95
Die Höhlenwelt-Saga /dt		89,95
Die Sage von Nietoom /dt		49,95
Die Siedler /dt	79,95	
Discworld /dt	76,95	89,95
Doom 1+2 Level Doppel-CD		29,95
Doppelpass /dt	79,95	79,95
Dragon Lore /dt		74,95
Dungeon Master 2 /dt	V.m.	V.m.
Earthsiege /dt	92,95	89,95
Ecstatica /dt	76,95	89,95
Eye of the Beholder 1-3 /dt		96,95
FIFA International Soccer /dt	64,95	69,95
Full Throttle /dt		V.m.
Hanse - Die Expedition /dt	41,95	
Hattrick! /dt	V.m.	V.m.
Historyline 1914-1918 /dt	69,95	63,95
Indiana Jones 4 - Fate of Atlantis /dt	52,95	
Inferno /dt		99,95
International Tennis Open /dt		79,95
King's Quest Edition 1-6 /dt		87,95
King's Quest 7 /dt		89,95
Legend of Kyandia 3 /dt		79,95
Lemmings 3 /dt	61,95	66,95
Lion King /dt	62,95	
Little Big Adventure /dt		89,95
Lode Runner /dt	69,95	69,95
Lords of the Realm /dt	64,95	64,95
Lothar Matthäus Super Soccer /dt	69,95	
Magic Carpet /dt		89,95
Master of Magic	82,95	82,95
Master of Magic /dt	89,95	89,95
NASCAR Racing /dt	74,95	84,95
NHL Hockey /dt	79,95	
NHL Hockey 95 /dt		79,95
Novastorm /dt		82,95
Oldtimer /dt	67,95	79,95
Panzer General /dt	84,95	79,95
PGA Tour Golf 486 /dt		94,95
Pinball Dreams de Luxe /dt		77,95
Pinball Fantasies /dt	59,95	
Pizza Connection /dt	81,95	
Privateer & Strike Commander /dt		89,95
Rebel Assault /dt		87,95
Rise of the Robots /dt	77,95	86,95
Sam & Max /dt	94,95	99,95
Sensible Soccer International /dt	34,95	39,95

MEGA-HITS

- Bundesl. Manager Hattrick /dt 75,- PC**
Legend of Kyandia 3 /dt 79,- PC
Little Big Adventure /dt 89,- PC
Magic Carpet /dt 89,- PC
Master of Magic /dt 89,- PC + CD
NASCAR Racing /dt 75,- PC / 85,- CD
Panzer General /dt 85,- PC / 79,- CD
Tie Fighter Mission Disk. /dt 29,- PC
Wing Commander 3 /dt 99,- PC

Sonder-Angebote:

	Disk.	CD
A-Train + Construction Set /dt	42,95	—
Dune 2	27,95	35,95
F-15 Strike Eagle 3 /dt	34,95	34,95
Formula 1 Grand Prix /dt	34,95	34,95
Great Courts 2 /dt	21,95	21,95
Gunship 2000 /dt	34,95	34,95
Indiana Jones 3 /dt	36,95	36,95
King's Quest 1-4 /dt	je 25,95	—
Leisure Suit Larry 1 /dt	25,95	23,95
Leisure Suit Larry 2 o. 3 /dt	je 25,95	—
M1 Tank Platoon /dt	26,95	23,95
Pirates! /dt	24,95	23,95
Pirates! Gold /dt	34,95	34,95
Police Quest 1 /dt	29,95	23,95
Police Quest 2 o. 3 /dt	je 29,95	—
Secret of Monkey Island 1 o. 2 /dt	je 36,95	36,95
Sim Ant oder Earth /dt	je 35,95	—
Space Quest 1 /dt	29,95	23,95
Space Quest 2 o. 3 /dt	je 29,95	—
Steel Fighter 2 /dt	25,95	—
Ultima Underworld	26,95	—
Ultima 6	25,95	—
Ultima 7 /dt	35,95	—
Wing Commander	25,95	—
WWF European Rampage /dt	21,95	—

So

können Ihr gleich bestellen:
 Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,- DM) oder per Vorkasse (+ 4,- DM). Ab 150,- DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse.

Postfach 1113 • 46361 Bocholt Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt

dem Beutel (eine zerbrochen). Zum Schloß gehen und dem Duo (ha,ha,ha) die Vase geben. Nun den Weg hinauf zum Schloß.

Nachdem man im Schloßeingangsraum (nicht in den Karten) ist, geht man durch die gegenüberliegende Tür. Auf der Brücke zeigt man dem Türwächter (ein Drache) den Drachenring. Daraufhin kann man durch das Tor treten und erreicht die Halle im Erdgeschoß. Den angreifenden Zombie beseitigen. Zuerst die Treppe (T) hinunter und ein Schwert, das dort rechts hinten liegt, nehmen. Nun wieder hoch und die Räume durchsuchen.

Schlafzimmer

Im Kamin den Ring an der linken Eisenstange benutzen. Schlüssel aus der Deckenbeleuchtung nehmen und damit die Kiste öffnen und das Stück des Familiensiegels nehmen.

Kapelle

Den Weihrauchschwenker vom Altar nehmen. Aus dem hinteren Raum die Kerzen und die Bibel nehmen. Zurück zum Altar, wo man die Kerzen in den Ständer steckt, worauf man ein weiteres Siegelstück erhält.

Bibliothek

Mit der Drachenstatue reden (gut zuhören!).

Raum

Dort nimmt man den Drachenanhänger von der Wand. Im Nebenraum zerbricht man die halbvolle Flasche mit der Waffe und findet einen versteinerten Augapfel.

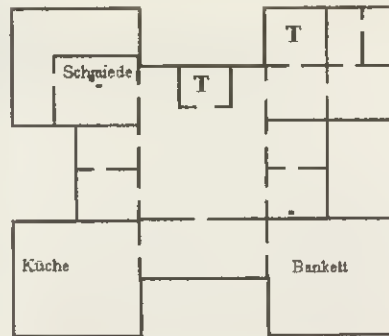
Tisch und Kamin

Das vorher gefundene Schwert in das Schwert- und Schild-Wappen einsetzen (da, wo eins fehlt, gell). Daraufhin erhält man das letzte Siegelstück.

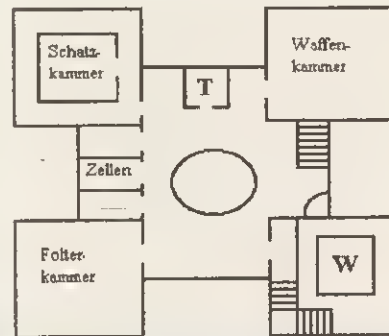
Die Siegelstücke zusammensetzen und in die Tür im Keller einsetzen. Man befindet sich nun im Level -1.

Durch die linke Tür und den zerbrochenen Schlüssel vom Regal nehmen (Leiter benutzen). Nun zurück und durch die rechte Tür in den Hauptraum. Hinter der linken oberen Tür liegt ein Skelett, welches einen weiteren Augapfel bei sich hat. Den dritten Augapfel findet man unter einer Decke im Nebenraum. Nun noch einige Gegenstände aus den anderen Räumen nehmen.

Level -1



Level -2



Bankett

Das Brecheisen nehmen (hinten links).

Küche

Die Schöpfkelle vom Tisch nehmen.

Schmiede

Die Eisensäge und den Schmiedehammer einsammeln. Aus dem Nebenraum einen Sack Kohle holen.

Nun die Kohle in die Feuerstelle geben und mit Feuerstein und Schwefel entzünden. Jetzt nur noch den Blasebalg betätigen, und schon ist das Feuer heiß. Den zerbrochenen Schlüssel hineinlegen und ihn anschließend mit dem Schmiedehammer auf dem Amboß bearbeiten. Die Schöpfkelle im Wasserbecken füllen und sie über den Schlüssel gießen.

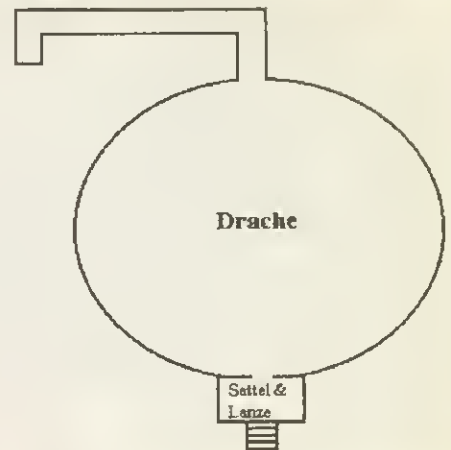
Mit diesem Schlüssel nun die verschlossene Tür im Hauptraum öffnen, und über die Treppe (T) hinunter ins Level -2.

Waffenkammer

Im zweiten Regal links neben der Tür findet man den vierten Augapfel.

Die vier Augäpfel werden nun in die zwei Totenschädel an den Wänden eingesetzt. Daraufhin senken sich die Vitrinen, und man kann den Schild, das Schwert, die Armbrust und den Schlüssel nehmen.

Level -3



Dort betäubt man zuerst den Drachen mit dem Schlafpulver (ihn anschauen) und nimmt dann die Sphäre aus der Mitte des Raumes. Nun zurück, Treppenhaus (T) im Erdgeschoß, wo man das Zauberpulver gegen die unsichtbare Wand, die den Weg nach oben versperrt, benutzt.

Die Treppe hoch in Level 1. Jetzt ist es an der Zeit, vier Metallkugeln zu finden. Sie befinden sich an den mit X markierten Stellen. Die erste liegt im zweiten Raum links (Holztreppe hoch) im Nachttisch. Die zweite im Raum mit der Stein-treppe, links neben der Tür, in der Pflanze. Die dritte ist im Kinderzimmer, neben den Bauklötzen. Die letzte Metallkugel liegt im Bücherregal links neben der Tür im Arbeitszimmer. Dort befindet sich auch auf dem Balkon ein Steinschwerg, mit dem man zuerst spricht und ihn danach steckt.

Jetzt zum Drachenei, wo man das Gitter mit der Eisensäge öffnet. Als nächstes legt man die Sphäre ins Nest und benutzt dann die Zange mit ihr. Nun geht man mit dem Baby-Drachen zurück in Level -3 zum Drachen. Man spricht mit ihm, und gibt ihm anschließend den Steinschwerg. Daraufhin fliegt einen der Drache zur Spitze des Schlosses (nicht in den Karten). Dort findet man den Teleport-Zauberspruch und eine Flasche Blut. Man legt den Spruch ins Zauberbuch und teleportiert sich zurück in die Drachenhöhle (Level -3). Jetzt spricht man mit dem Drachen und geht in Level 1 (oder teleportieren).

Man geht in den Adler-Raum, holt den Zweig aus der Feuerstelle und entzündet ihn (Feuerstein auf Schwefel benutzen, dann Feuer auf Zweig).

Folterkammer

Dort muß man zuerst den Pseudo-Ork töten und kann dann die Zange vom Tisch in der Ecke nehmen.

Schatzkammer

Hier liegt links auf der Kiste ein Bündel mit den Karten des Schlosses (später für den Teleport Zauber wichtig).

Zellen

Das Skelett aus der mittleren Zelle nehmen und auf das Skelett in der rechten Zelle benutzen. Nun auch noch die Bibel und den Weihrauchschwenker auf den Verblichenen anwenden. Jetzt das Skelett einmal anklicken, um es letztendlich zu befreien.

Wasserbecken (W)

Dort geht man hoch zum Becken, springt hinein und schnappt sich die Kurbel. Wieder herausklettern und zurück in den Hauptraum.

Dort benutzt man die Kurbel mit dem Drachenkopf (kleines Becken). Daraufhin verschwindet das Wasser im Becken (W), und man kann durch die Tür gehen.

Jetzt in Level -3 folgt man dem Weg bis zum Drachen. Diesen spricht man an und erhält ein Schlaf- und ein Zauberpulver. Zurück in die Halle im Erdgeschoß und durch den Eingang in den Schloßeingangsraum.

Den brennenden Zweig auf den Adler benutzen und in die nun am Boden entstandenen Löcher, die Metallkugeln stecken. Daraufhin erhält man die Adlerklaue.

Nun flugs die Steintreppe hoch, in Level 2.

Dort in den Raum mit den Töpfen, wo man sich den ohne Boden sucht und die Adlerklaue benutzt. Mit dem so erhaltenen Schlüssel geht man die Treppe hoch in Level 3.

Dort spricht man mit dem Magier. Danach legt man das Schwert, das Schild und die Armbrust in das Pentagramm am Boden. Nochmal mit dem Magier reden und über die Treppe (T) hoch in Level 4. Über die Leiter in Level 5, wo auf der Brüstung ein Rubin liegt, den wir mitnehmen.

Zurück zum Magier und ihm den Stein zeigen, woraufhin man die Landkarte erhält. Jetzt kann man sich zu den Schädelhöhlen teleportieren. Dort benutzt man den Rubin auf den Sarg (einsetzen). Nun die Rüstung und den Schild aus dem Sarg nehmen und anlegen. Zurück zum Magier teleportieren.

Wieder mit dem Magier sprechen, woraufhin man einen Becher mit einem Amulett (im Becher) erhält. Nun befolgt man die Anweisungen des Magiers und wirft im richtigen Moment, das Amulett auf den Schwarzen Ritter. Man erhält eine Drachenstatue, die man am besten sofort zerbricht und eine Kristallkugel.

Jetzt wieder hinunter in die Drachenhöhle (Level -3). Man holt aus dem Raum Sattel und Lanze. Zurück zum Drachen und ihm die Kristallkugel zeigen. Jetzt noch Sattel und Lanze mit ihm benutzen und man kann endlich zur Wahl der Drachenritter fliegen und sich sein Erbe abholen.

(Die Stimmen der Ritter reichen aus, um das Spiel zu beenden!). Viel Spaß beim Nachspielen.

Universe

Andrea Dreisbach aus Kleve beglückt uns mit einer Lösung von Core-Designs Raumabenteuer.

Bruchtandung

Tja, das hätte sich Boris in seinen kühnsten Träumen nicht vorstellen können. Eigentlich sollte er seinem Onkel nur einen Brief von seiner Mutter bringen. Ja, ja, wenn er doch

die Finger von Dingen gelassen hätte, von denen er keine Ahnung hat. Aber was soll's, diese komische Maschine, die sich als Zeiteleporter entpuppt hat, hat nun einmal seine Neugier geweckt. Also, nun heißt es, das Beste daraus machen. Boris, auf einem Asteroiden gelandet, läuft erst einmal die Versorgungsleitung entlang und springt auf einen Planeten herunter. Hier latscht er in der Umgebung herum, bis er eine Metallstange und eine Platine findet. Um nun wieder auf das Plateau zurückzukommen, springt er auf den sich drehenden Asteroiden und wartet, bis dieser sich der Versorgungsleitung nähert.

Schwupps, ein gewaltiger Sprung, und Boris ist wieder auf dem Plateau angelangt, wo er sich dem großen Satelliten zuwendet. Hier steckt er die Metallstange in den Deckel und öffnet so das Kontrollpult. Um das Pult benutzen zu können, setzt er die Platine ein. So, jetzt geht's! Er wählt auf dem Bildschirm die Option "Kanal verbinden" und "Gavric Homeworld". Noch einmal benutzt er das Pult und kontrolliert, ob die Filter bei Gavric auf "aus" stehen (wenn nicht, noch einmal anwählen). Prima, jetzt ist die Verbindung zu Gavric ausgefahren und Boris begibt sich dorthin. Hier stellt er sich neben den rechten Ventilationschacht und zieht an ihm. Er klettert hinein und findet sich auf dem anfänglichen Asteroiden wieder. Mit ihm füllt er aus dem Kanal noch eine Menge Krams heraus, aus dem er sich ein Stück Spiegel herauspicks. Auf bekanntem Weg geht er jetzt zurück zu Gavric. Hier weiter nach Norden, wo er sich vor einer lasergesicherten Tür wiederfindet. Auf diese wirft er das Spiegelstück und legt somit die Laser lahm. Am Fenster erscheint daraufhin ein Mann, der ihn zu einer gewissen Silphinaa schickt. Wer auch immer das sein mag, Boris will sie besuchen! Er begibt sich zu dem Haus im Norden, benutzt die Gegenprechanlage und wird schließlich eingelassen. Boris erklärt Silphinaa, daß er keine Ahnung habe, wo er sich befände und erzählt seine Geschichte. Sie gibt ihm einige Informationen und einen Ausweis. Als schließlich die Roboter vor der Tür stehen, um ihn gefangen-zunehmen, schickt ihn Silphinaa durch eine Tür nach oben. Diese greift er mit der Metallstange an, geht hindurch und landet in einem Wohn-

raum. Hier öffnet er den Kleiderschrank und zieht den darin befindlichen Anzug an. Den Computerarm benutzt er auf die Konsole über dem Bett, dann die Konsole selbst und stellt dort die Fensteroption auf "auf". Schnell springt er aus dem Fenster und benutzt den Computerarm auf das dort stehende Auto. Klick, und es scheint startbereit.

Autofahrt

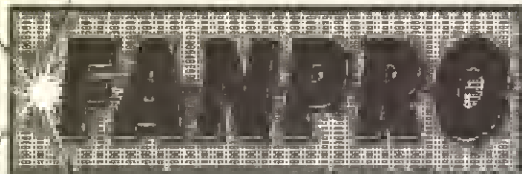
Er springt in das Auto, steckt die Keycard links in die Konsole, benutzt rechts das Antidiebstahls-Keypad, gibt die Nummer 87764 ein und, wrumm, los kann's gehen! Nach kurzer Fahrt taucht vor ihm ein anderes Gefährt auf, mit einem Typen namens Snorglat an Bord. Dieser möchte natürlich wissen, ob Boris Freund oder Feind ist. Dieses macht Boris ihm schnell klar (Antworten 1, 1), und die Fahrt kann weiter gehen. Er aktiviert die mittlere Konsole und wählt die Option "Kurs navigieren". Dort stellt er die Position des Planeten Balkamos 7 fest und gibt dessen Kurs ein (Kurs nehme-Icon). Er wählt die Optionen "Auf Planet niedergehen" und "Quadrant festlegen". Er bestimmt den nordöstlichen Quadranten, landet und wandert frohen Mutes Richtung Norden. Hier hebt er einen Droiden auf, geht zurück und weiter nach Süden, wo er einen Kanister findet. Droiden und Kanister verbindet er miteinander. Nach einer kleinen Wanderung steht er vor seinem Auto, auf dem sich einige Außerirdische tummeln (Fragt sich nur, wer hier der Außerirdische ist!). Er benutzt den Droiden auf einen der Typen und springt in sein nun wieder belagerungsfreies Auto. Er wählt die Option "Planeten verlassen", dann "Kurs navigieren" und nimmt Kurs auf Jor-Slev 4. "Auf Planet niedergehen", "Quadranten festlegen". Diesmal ist es der nordwestliche. Nach einem kleinen Gang nach Osten findet er einen Stein, den er auf den Außerirdischen wirft. Jetzt benutzt er den Droiden auf den Blob, der sich, vervielfältigt, nun in seiner Tasche befindet. Zurück geht's ins Auto und zu einem anderen Quadranten desselben Planeten. Diesmal fällt die Wahl auf den südöstlichen. Hier geht Boris westlich, bis er auf einen Außerirdischen trifft. Mit diesem plauscht er solange, bis er die Möglichkeit hat, ihm Blobs anzubieten. Dieses tut er dann auch sofort und erhält dafür Carvite. Zurück zum Auto und

in bekannter Manier Kurs nehmen auf Pfenellop. Unterwegs trifft Boris wieder auf Snorglat, dem er das Carvite anbietet. Er nimmt es gerne an und verspricht, Boris zur Wheel World zu bringen. Mit ein bißchen Fingerspitzengefühl (und den beiden Maustasten) gelingt es Boris schließlich, an Snorglat's Gefährt anzudocken. In Wheel-World angekommen, folgt ein kleiner Plausch mit Snorglat, der Boris dann lahmlegt und sich das Carvite nimmt.

Was soll's! Boris springt wieder in sein Auto, nimmt Kurs auf Landing Bay (Ref. 40 e). Dort angekommen, trifft er auf einen Arbeiterdroiden, den er ein Stück zur Seite schiebt. Er schnappt sich das vorher unter diesem gelegenen Kabel und springt wieder in sein Auto (ein Raus und Rein ist das hier!). Jetzt nimmt er Kurs auf Landing Bay (Ref. 1 h) und geht durch das im Osten befindliche Portal. Weiter geht's, bis er zu einem Automaten kommt. In diesen steckt er seinen Ausweis und wählt "Order". Schwuppdiewupp ist Boris nun im Besitz von synthetischem Carvite. Er geht weiter nach Westen und betritt eine Bar. Er wendet sich dem allein sitzenden Typen zu und unterhält sich ein wenig mit ihm (2,2,2). Hiernach kauft er sich eine Flasche Gh'Narhl-Brandy. Diesen verbindet er mit dem Carvite. Ob der Typ wohl noch ein wenig mehr zu erzählen hat? Boris versucht es und spricht den Kerl noch einmal an. Ein Schlückchen gefällig? Der Typ trinkt ein wenig von dem Brandy und fällt in Tiefschlaf.

Sehr gut! Boris schnappt sich schnell das Abzeichen und verläßt die Bar. In südlicher Richtung gelangt er an eine Art Kriegsschauplatz, wo Healer von Jet-Packern angegriffen werden. Er unterhält sich ein wenig (3,3) und folgt dann den Jet-Packern. (Es folgt eine kleine Kampfeinlage.) Nach erfolgreicher Aktion unterhält er sich mit einem verletzten Jet-Packer (1,2,1). Diese hat die Bereicherung von Boris' Inventar mit einer Healer-Hand zufolge. Eine kurze Wanderung (ost, nord, ost) und Boris trifft auf einen Healer, mit dem er sich kurz unterhält. Er folgt diesem und wird kurz darauf vom Baron und seinen Droiden angegriffen. Boris saust davon zu einem Aufzug. Auf diesen stellt er sich, fährt ein Stück runter und gleich wieder rauf. Sch....!

Fortsetzung folgt in der nächsten Ausgabe



SOFTWARE

Fantasy Productions GmbH - Abt. Computerspiele - Konkordiastr. 61 - 40219 Düsseldorf
Telefon: 0211/30 45 45 (MO - FR 10.00 - 17.30) -- Fax: 0211/39 10 10 (24 h)

Ihr Spezialversand für Simulationen, Strategie- und Rollenspiele
Direktimport aus den USA - Viele ältere Titel - Raritäten

US = US - Version, DA = deutsche Anleitung, DV = kompl. deutsche Version, OEM = CD ohne aufwendige Verpackung

Strategie

IBM DISKETTE:	
5th Fleet US	119.00
Aid to Camp US	109.00
Battle of Britain US	104.00
American Civil War I - III US	74.00
Carriers at War II US (SSG)	99.00
Genghis Khan II US	99.00
Global Domination US	94.00
Grandest Fleet US	99.00
Harpoon Challenger Pack (enthält Harpoon I, 2 Battlesets & Harpoon-Battlebook) US	79.00
Harpoon II US	99.00
Harpoon II Battleset II US	69.00
Panzer General US	99.00
Patton Strikes Back US	49.00
Perfect General Bundle (Perfect General & 2 Datadisks) US99.00	
Point of Attack US	69.00
Romance 3 Kingd. III US	99.00
Tigers on the Prowl US	119.00
Walls of Rome US	39.00
Warlords II US	99.00
Warlords II Scen. Builder US	89.00
White Death US	49.00
World War II - S. Pacific US	89.00

TOP-KNÜLLER!

SSI Award Winning Wargames
Sammlung mit vier SSI-Topspielen: Carrier Strike, Clash of Steel, War in Russia und Pacific War. Alle Spiele einzeln nicht mehr erhältlich. Disk oder CD-ROM nur 119.00

IBM CD-ROM

High Command US	69.00
Gettysburg US	119.00
Great Naval Battles II US	59.00
Grandest Fleet US	99.00
Normandy- Crusade US	89.00

Rollenspiel&Adventure

IBM DISKETTE	
Al Quadim US	89.00
Campaign Cartographer EV	119.00
Cobra Mission US	109.00

Dungeon Designer EV	49.00
Gateway II - Homeworld US	49.00
Knights of Xent. Upgrade US	12.50
Lord of the Rings - Bundle (Lord of the Rings I & II) US	69.00
Metal & Lace US	84.00
Metal & Lace Upgrade US	12.00
Red Crystal US	99.00
Star Flight II US	49.00
Spaceward Ho! US	39.00
Unlimited Adventures DV	69.00

TOP-KNÜLLER

Battletech Pak

Für jeden Battletechfreak ein Angebot der Spitzenklasse: Alle drei bisher erschienenen Battletech Computerspiele in einer Box. Diskette oder CD-ROM US-Import nur 79.00

Gold Box

Die großartige Vergessenen Realms-Saga von SSI in einer Box. Enthält Curse of the Azure Bonds, Pool of Radiance und Secret of the Silverblades. Original US-Version! 3.5"-Diskette nur 69.00

Gold Box II

Alle drei Teile der Krynn-Trilogie von SSI: Champions of Krynn, Death Knights of Krynn und Dark Queen of Krynn. Original US-Version. 3.5"-Diskette nur 69.00

Gold Box III

Und wie gibt es eine attraktive neue SSI-Sammlung! Gateway, Treasures und Pools of Darkness. US-Vers. Disc oder CD-ROM je 69.00.

Ultramegagoldbox

Kaum zu glauben, aber wahr: Alle drei oben genannten SSI Sammlungen in einer Box. 9 Spiele !!! US-Version, CD-ROM nur 109.00

Das Schwarze Auge

Schicksalsklinge CD-ROM 99.95

Schicksalsklinge Lösung	24.95
Schicksalsklinge Audio-CD	24.95
Sternenschweif Lösung	24.95
DSA-Tools - Die Spielleiterhilfe für das Schwarze Auge. Charaktergenerierung, Kampfsimulator, Datensammlungen und vieles mehr. Für Windows.	69.95

Ultima I - VI CD-RDM

Die ersten sechs Teile des Rollenspielklassikers von Origin auf einer CD. US-Version! nur 99.00

IBM CD-RDM

AD&D Fantasy Fest US	109.00
Alien Logic US	109.00
Betrayal at Krondor US	79.00
Dragon's Lair US	109.00
Gabriel Knight US OEM	59.00
Horde US	129.00
Inca US OEM	39.00
Indiana Jones IV US OEM	79.00
Ishar II DA	49.00
Knights of Xenthar US	109.00
Lost in Time US	69.00
Menzoberranzan US	119.00
Psychotron US	109.00

TOP-KNÜLLER!

Electronic Arts Top Ten Pack

Zehn Supergames auf CD-ROM, u. a. Chuck Yeager, Wing Commander II, Ultima VII, PGA-Tour Golf, Ultrabots, Seal Team u. v. m. US-Version! nur 109.00

The Goldtree Engine

Universelle Spielleiterhilfe für alle Rollenspiele. Liebevoll ausgearbeitete Fantasy-Stadt mit vielen Zufallsbegegnungen 3 5"-Diskette. US-Version!

Goldtree Engine	109.00
Zusatzdisk: The Outer City	69.00
Zusatzdisk: Dark Tower	49.00
Zusatzdisk: Characters	34.00
Zusatzdisk: Buildings	34.00

Lösungshilfen/Bücher

Falcon, Of. Combat Book US	42.00
Great War Planes (Red Baron, Aces of the Pacific) US	48.00
Harpoon II US	39.00
Lucasart Air Comb Strat US	39.00
Might&Magic Comp. US	39.00
Outpost US	39.00
Pacific Strike US	27.00
Questbusters US	29.80
Seawolf US	39.00
Sim City 2000 US	39.00
Tie Fighter Strategy US	39.00

Simulation

IBM DISKETTE

Aces of the Deep US	119.00
Air Combat Classics (Battlehawks 1942, Their Finest Hour, Secret Weapons o. t. Luftw.) US	79.00
Formula 1 Grand Prix DA	49.00
Star Crusader US	89.00
Pirates Gold DA	59.00
TFX DA	79.00

IBM CD-RDM

Aviator US	99.00
Falcon Gold US	119.00
Formula 1 Grand Prix DA	49.00
Rebel Assault dt. Untertitel	99.00
Shuttle US	49.00
Subwar 2050 DA	109.00
Syndicate DV	109.00
Tornado	

MOUSEPADS

Star Trek:

Alter Ego	29.80
Bird of Prey	29.80
Classic Enterprise	29.80
Deep Space 9	29.80
Next Generation Enterprise	29.80
Next Generation Crew	29.80
Kirk mit Tribbles	29.80
Classic Enterprise groß	34.80

Star Wars:

Luke & Leia	29.80
Darth Vader	29.80
Yoda	29.80
Rebel Assault	29.80
Millenium Falcon	29.80

... und vieles mehr! Gratiskataloge Computerspiele & Abenteuerspiele gleich mitbestellen!

Irrtümer und Änderungen vorbehalten - Mindestbestellwert DM 30.00 - Versand gegen Nachnahme (+ DM 8.00), Vorausscheck (+ DM 5.50) oder Einzugsermächtigung (+ DM 5.50)

Natürlich können Sie all diese Computerspiele auch in unseren Fantastic Shops kaufen:

Fantastic Shop
Graf-Adolf-Str. 41
40210 Düsseldorf

Fantastic Shop Classic
Konkordiastr. 61
40219 Düsseldorf

Fantastic Shop
Mörgensstr. 4
52064 Aachen

Fantastic Shop
Habsburgerring 18-20
(Rudolfpl.)-50672 Köln

Lemmings 3

Martin Wagner aus Berchtesgaden hat sich mit *Lemmings 3* beschäftigt. Verändert Euer Savegame wie in der Abbildung angegeben. Die Stellen "14 14" entsprechen den drei Stämmen (grün, blau, rot) von oben nach unten und der dazugehörigen Skala der erreichbaren Levels im Load-Save-Menü. Die "63" ist der Wert für die verfügbaren Lemmings in den einzelnen Levels (je 99). Wenn Ihr dann das editierte Savegame ladet, könnt Ihr auf der Karte alle enthaltenen Lemmings-3-Levels frei auswählen. Ihr habt dann so viele Lemmings, wie Ihr anfangs eingegeben habt. Also maximal 99 kleine Ouälgeister, die in den Tod rennen wollen und von Euch hoffentlich gerettet werden.



Kippen Eure Helden schon nach der ersten Runde aus den Socken, oder geht Euch zu schnell das Geld aus? Mit POWER PLAY kein Problem mehr, denn wir zeigen Euch, wie Ihr Spielstände manipuliert.

```
Text-Betrachter: A:\saveg1.dat           Sp 0           135 Byte           10
00000 01 6D 61 64 ° 64 69 6E 00 ° 00 00 00 00 ° 00 00 00 00 maddin.....
00010 00 00 00 00 ° 00 00 00 00 ° 00 00 00 00 ° 00 00 00 00 .....
00020 00 00 00 00 ° 00 00 00 00 ° 00 00 14 14 ° 63 63 63 63 .....cccc
00030 63 63 63 63 ° 63 63 63 63 ° 63 63 63 63 ° 63 63 63 63 cccccccccccccccc
00040 63 63 63 63 ° 63 63 63 63 ° 63 14 14 63 ° 63 63 63 63 cccccccccccccccc
00050 63 63 63 63 ° 63 63 63 63 ° 63 63 63 63 ° 63 63 63 63 cccccccccccccccc
00060 63 63 63 63 ° 63 63 63 63 ° 14 14 63 63 ° 63 63 63 63 cccccccccccccccc
00070 63 63 63 63 ° 63 63 63 63 ° 63 63 63 63 ° 63 63 63 63 cccccccccccccccc
00080 63 63 63 63 ° 63 63 63 63 ° 63 63 63 63 ° 63 63 63 63 cccccccc
```

So geht's!

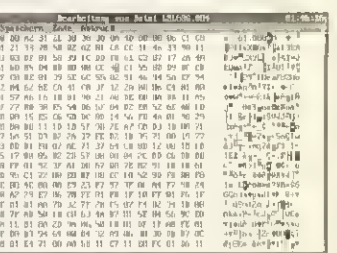
Als allererstes benötigt Ihr einen sogenannten HEX-Editor, mit dem Ihr Euch zum Beispiel den Inhalt von Spielständen anschauen könnt. "Diskedit" aus den Norton Utilities oder die PC Tools haben sich dabei bestens bewährt, "Debug" unter DOS tut's aber auch. Nun benötigt Ihr noch den Spielstand, und es kann losgehen. Verändert mit dem HEX-Editor bitte nur Werte in eventuellen "Savegames", da im schlimmsten Fall die Festplatte das Zeitliche segnen kann. Sinnloses Herumschreiben in den Spielständen hat sich ebenfalls wenig bewährt, da dieselben dann nur noch in den seltensten Fällen vom Hauptprogramm geladen werden konnten. Wer Schwierigkeiten mit den angegebenen Positionen hat, sollte folgendes wissen: Im allgemeinen werden alle Positionen (Offset) entweder mit der Nummer des relativen Sektors und der

dazugehörigen Hex/Dezimal-Position oder wenn die Angabe des relativen Sektors fehlt, einfach nur mit der Hex- oder Dezimal-Position beschrieben. Die letzteren beziehen sich dann auf die Hex- oder Dezimalfolge vom Anfang der Datei an. Dabei kommt es immer darauf an, wie Euer Hex-Editor die Dateien anzeigt: Ist die Angabe im Heft mit der Eures Editors nicht ganz kompatibel, können zum Beispiel die Sektoren abgezählt werden (Angabe: relativer Sektor, Editor: Norton Diskedit) oder Ihr müßt die Angabe der Hexposition in relative Sektoren umwandeln (Angabe: totale Hex-Position, Editor: PC Tools). Bei letzterem sollte bemerkt werden, daß jeder Sektor aus 200 Hex/512-Dezimalstellen besteht. Ist die absolute Adresse (Offset), die Ihr sucht, also 25B0 Hex/9648 Dez, teilt Ihr 9648 (den Dezimalwert), durch 512 und erhaltet einen Wert um 18,8. Euer relativer Sektor ist also Sektor



Mit dem "Diskedit" von Norton (links) sind Spielstandmanipulationen kein Problem mehr

18 (vorausgesetzt, der erste ist Sektor 0) und das Byte befindet sich irgendwo im hinteren Bereich (da ,8). Nun schaut Ihr Euch den Hexwert noch einmal an (25B0) und wißt, da alle 200 Hex-Stellen ein neuer Sektor beginnt, daß der Sektor bei absolut 2400 Hex anfängt und bei 2600 Hex endet (beide Werte sind die nächstgeringere / nächsthöhere Sektorgrenze). Da die Werte zwischen den Grenzen bei relativer Sektorangabe von 0000 bis 01FF durchnumeriert



sind, liegt absolut 2400 Hex bei 0000, 2500 Hex bei 0100 Hex und 2600 Hex bei 0200 Hex im relativen Sektor 18 Dez. 25B0 befindet sich also bei 01B0 Hex im relativen Sektor 18 Dez. *kn*

Oldtimer

Frank Diedrich aus Uetze hat sich genauer mit Ma Designs Autobauer beschäftigt und beiseitigt Eure Geldprobleme: Lediglich die Datei \Oldtimer\Gfx\game?.gam editieren und zurücklehnen.

Das ? steht für die Position der verschiedenen Spielstände. Die folgenden Speicherpositionen können mit einem Hexeditor verändert werden:

für Spieler 1:

Datei-Offset: 410

Hex: 19A(x3)

00000190: 00 00 00 00 00

00 00 00 - x1 x2 x3 00 0A

00 00 00

für Spieler 2:

Datei-Offset: 1334

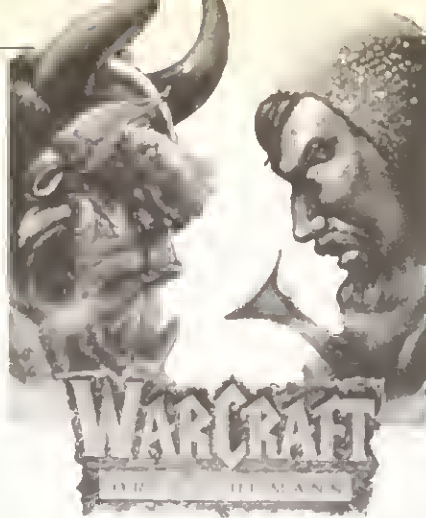
Hex: 536(x3)

000530: 00 00 00 00 x1

x2 x3 00 - 00 00 00 00 00

00 00 00

Die Positionen x1, x2, x3 sind für das verfügbare Geld im Spiel verantwortlich. Die Position x3 stellt den höchsten Zähler dar.



Warcraft

Peter Boor und Michael Bienenner aus Bratislava haben sich genauer mit den Spielständen von Interplay's Warcraft beschäftigt. In der Abbildung sind die Offsets für folgende Eigenschaften festgehalten:

- a) Werte für Gold und Lumber
- b) Werte für "Harvested Gold" und "Harvested Lumber"
- c) Werte für "Units Trained" und "Units destroyed"
- d) Der Levelscore

SaveX.sav	PLAYER	ENEMY
Thing	Offset	Offset
Gold	0606-0609	060A-060D
Lumber	061A-061D	061E-0621
Units destroyed	1176, 1194	1174, 1192
Structures destroyed	118A, 119C	1188, 119A
Gold harvested	11A6-11A9	11AA-11AD
Lumber harvested	11BA-11BD	11BE-11C1
Level Score	121A-121D	---

Gold und Lumber: Optimal auf 'FF FF 0F' setzen (1047000 decimal), Score auf max. cca. 20000 decimal, andere Werte auf 'FF FF' setzen (65535 decimal).

TOPGAME

inh.: F. Hirt

Telefon:
07556/5444 o. 5491
Fax: 07556/5490

Linzgastr. 32
88690 Uhldingen

Programm

Programm	IBM/PC	Cool Spot	DA	53,90	Lemmings 3	DA	67,90
1942 Pacific Air War	DA	94,90	DV	80,90	Loderunner	DA	67,90
Aces of the Deep	DV	80,90	DV	87,90	Lollypop	DA	73,90
Across the Rhine	DV	*94,90*	DV	87,90	Mad News	DV	80,90
Aladdin	DA	60,90	DV	*87,90*	Master of Magic	DV	94,90
Armoured Fist	DV	*87,90*	DV	80,90	Nascar Racing	DA	73,90
Aufschwung Ost	DV	67,90	DV	80,90	Pinball Illusions	DA	*Vorb.*
Battle Bugs	DV	67,90	DV	*Vorb.*	Pizza Connection	DV	87,90
Battle Isle 2	DV	80,90	DV	80,90	Project X	DA	35,90
Bazooka Sue	DV	*87,90*	DV	*80,90*	Sim City 2000	DV	87,90
Black Hawk	DA	67,90	DV	87,90	Star Crusader	DV	80,90
Beneath a Steel Sky	DV	73,90	DA	94,90	System Shock	DV	87,90
Bloodnet	DA	67,90	DV	70,90	Theme Park	DV	80,90
BMP 3.0: Hattrick	DV	87,90	DV	40,90	Tie Fighter	DV	94,90
Cannon Fodder 2	DA	60,90	DV	*80,90*	Transport Tycoon	DV	87,90
Caribbean Desaster	DV	*80,90*	DA	67,90	Warcraft	DA	80,90
Chartbreaker	DV	*87,90*	DV	67,90	Wing Armada	DA	70,90
Colonization	DV	87,90	DV	46,90	Wings of Glory	DV	*87,90*
			DA	80,90			

Neu Neu Neu Neu Neu Neu

Ladenlokal Sunshine
Daisendorfer Str. 2
88690 Uhldingen-Mühlhofen

Versand/Ladenpreise weichen ab

BTX:
Hirt#

CD-ROM

Aces of the Deep	DV	87,90	Full Throttle	DV	*Vorb.*	Privateer + Strike Com	DA	87,90
Armored Fist	DV	*87,90*	Hell	DV	87,90	Rebel Assault	DV	80,90
Battle Isle 2	DV	87,90	Inferno	DA	99,90	Renegade	DA	*80,90*
Bioforge	DV	*94,90*	Iron Assault	DA	*Vorb.*	Rise of the Robots	DA	87,90
Creature Shock	DV	94,90	King's Quest 7	DV	94,90	Star Trek: Generations	DV	*Vorb.*
Cyberwar	DV	99,90	Legend of Kyrandia 3	DV	80,90	System Shock	DV	87,90
Cyberia	DA	94,90	Little Big Adventure	DV	94,90	The 11th Hour	DA	*107,90*
Dark Forces	DA	*Vorb.*	Lost Eden	DV	*Vorb.*	Theme Park	DV	80,90
Deathgate	DA	*Vorb.*	Magic Carpet	DV	94,90	Tie Fighter	DA	*87,90*
Die Höhlenwelt-Saga	DV	94,90	Master of Magic	DV	94,90	Under a Killing Moon	DA	94,90
Dragon Lore	DV	73,90	Myst	DA	87,90	US Navy Fighters	DV	94,90
FIFA Soccer	DV	67,90	Nascar Racing	DA	80,90	Wacky Wheels	DA	60,90
Falcon Gold	DA	94,90	NHL Hockey 95	DA	80,90	Wing Commander III	DV	107,90
			Novastorm	DA	94,90	Wings of Glory	DV	87,90
			Pantasmagona	DV	*Vorb.*			

- Kostenlosen Katalog anfordern
- Versandkosten Lieferung per Post NN 10,50 DM. Vorgaskasse durch EC-Scheck 7,50 DM. Expres zzgl. 7,- DM. UPS +Ausland-Gebühren anfragen
- Versand nur im Sicherheitskarton

- EA = englische Version, DA = dt. Anl., DV = komplett Deutsch
- Preisänderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten
- Händleranfragen erwünscht
- Abholung nur im Ladenlokal
- Wir akzeptieren auch Kreditkarten (VISA, American Express)

- Vorbestellungen sind jederzeit möglich !!
- Bei Annahmeverweigerung berechnen wir DM 20,-
- Spiele mit * waren bei Drucklegung noch nicht lieferbar
- Ab DM 180,- liefern wir versandkostenfrei
- Weitere Systeme auf Anfrage !!

Es gelten unsere AGB

Magic Carpet

Eine Hexerei zum "Spiel des Jahres" gefällig? Kein Problem mit einem Hex-Editor: Ersetzt die in der Abbildung in numerischer Reihenfolge unterlegten Ziffern in Eurem Spielstand durch eine 01 statt der 00 und schon verfügt Ihr über alle Zaubersprüche. Leider können diese erst angewendet werden, wenn Euer Schloß eine bestimmte Größe hat und genug Mana-Reserven zur Verfügung stehen.



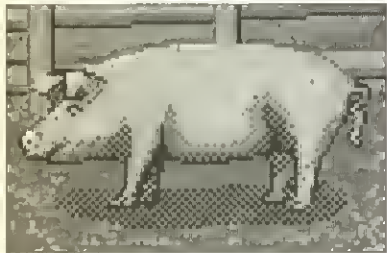
Der erste Spruch beginnt bei Offset 104, Hex 68:

- 01 Feuerball
- 02 Herz
- 03 Bewegung vorwärts
- 04 Besitz
- 05 Schild
- 06 Auge

- 07 Erdbeben
- 08 Meteor
- 09 Vulkan
- 10 Krater
- 11 Teleport
- 12 Duell
- 13 Unsichtbarkeit
- 14 Mana-Klau
- 15 Abprall
- 16 Blitz
- 17 Schloß bauen
- 18 Skeletarmee
- 19 Gewitter
- 20 Mana-Magnet
- 21 Feuerwand
- 22 Bewegung rückwärts
- 23 Inferno
- 24 Feuerball-Salve

Um eine bestimmte Mission anzuwählen, wird ebenfalls ein Hex-Editor herangezogen. An dem Datei Offset 100, Hex 64 steht der derzeit anliegende Level. 08 ist dabei der Anfangslevel, alle weiteren 50 können ausprobiert werden (Sicherheitskopie anlegen!).

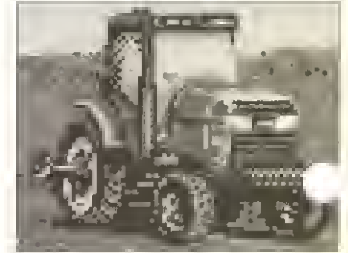
										LEVEL									
Cluster 17,366, Sektor 139,351										-	20	4F	6E	65	20	20	20	20A--. One
00000000:	04	00	00	00	41	2D	2D	00	00	-	00	00	00	00	00	00	00	00
00000010:	20	20	20	20	20	20	20	20	00	-	00	00	00	00	00	00	00	00
00000020:	00	00	00	00	00	00	00	00	00	-	00	00	00	00	00	00	00	00
00000030:	00	00	00	00	00	00	00	00	00	-	00	00	00	00	00	00	00	00
00000040:	00	00	00	00	00	00	00	00	00	-	00	00	00	00	00	00	00	00
00000050:	00	00	00	00	00	00	00	00	00	-	00	01	00	28	01	01	00	00 (...
00000060:	00	00	00	20	08	00	00	00	00	-	01	00	00	01	00	00	00	00
00000070:	00	00	00	00	00	00	00	00	00	-	01	00	00	00	00	00	00	00
00000080:	00	02	00	01	00	28	01	01	00	-	00	00	00	00	00	20	00	00 (.....



Sim Farm

Wer in Maxis' Landwirtschaftssimulation noch nicht den ultimativen Agrarsuperwirt simuliert hat, sollte sich den umweltfreundlichen Tip von Ronald Hroch aus Heidgraben zu Herzen nehmen.

Nehmt Euch einfach einen Spielstand und verändert die Bytes 0216E5 bis 0216E7 auf FF, wie in der Abbildung dargestellt, und schon gibt es keine Probleme mehr mit neuen Traktoren oder Mähdreschern.



021660	3C	10	40	00	00	00	04	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	<.e.....
021670	00	00	00	00	00	00	04	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
021680	00	00	00	00	00	00	04	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
021690	00	00	00	00	00	00	04	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
0216A0	00	00	00	00	00	00	04	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
0216B0	00	00	00	00	00	00	04	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
0216C0	00	00	00	00	00	00	04	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
0216D0	00	00	00	00	00	00	04	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
0216E0	06	00	05	00	FF	FF	FF	00	00	00	00	00	00	00	03	06	01	00
0216F0	00	00	00	CA	07	03	0E	64	0A	64	0A	00	00	00	00	08	00	00 d-d.....
021700	00	00	00	00	00	00	0E	30	00	28	00	00	00	00	04	00	00	00 0.(.....
021710	04	00	00	00	02	01	01	00	02	01	00	01	01	00	10	00	00	00
021720	40	00	00	00	00	00	0E	00	00	00	00	00	00	00	00	00	01	00	e.....
021730	01	01	01	01	00	00	0E	00	01	01	01	01	C0	12	00	00	00	00
021740	00	00	00	00	00	00	0E	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
021750	00	00	00	00	00	00	0E	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
021760	00	00	00	00	00	00	0E	00	00	00	00	00	00	00	00	03	00	00
021770	00	00	00	00	00	00	0E	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
021780	00	00	00	00	00	00	0E	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00

Plädoyer für OS/2

Mit großem Interesse habe ich den Leserbrief von Shenja Jeworek in der Januar-Ausgabe 1995 gelesen. Meiner Ansicht nach sind gerichtliche Schritte gegen Hard- oder Softwarehersteller wegen mangelhafter Produkte unnötig, da nach deutschem Recht nicht nur der Hersteller, sondern auch der Händler haftet. Sollte also einmal ein neues Spiel oder eine neue Soundkarte den Dienst versagen, nicht verzagen, gleich den Händler fragen (netter Reim, stimmt's, oder hab ich recht). Funktioniert auch dann noch etwas nicht, sollte man die gekaufte Sache gleich wieder zurückbringen und das Geld zurückverlangen (dies funktioniert natürlich am besten in der Hauptgeschäftszeit, da der Händler wenig Wert darauf legen wird, daß auch die restliche Kundschaft erfährt, daß die brandneue Soundkarte einen Hardwarefehler hat). Kommt es häufiger zu solchen Reklamationen, wird der Händler das Produkt früher oder später aus dem Regal nehmen.

Viele Leute scheinen der Ansicht zu sein, daß der PC der Spielecomputer schlechthin ist. Sich einen PC nur für Spiele zu kaufen, ist meiner Ansicht nach aber Verschwendung, der PC war und ist in erster Linie ein Rechner für den professionellen Einsatz, erfordert also auch einen erfahrenen Benutzer. Wer Wert auf leichte Bedienung legt, ist mit einem alternativen Betriebssystem wie dem neuen OS/2 Warp sicher besser bedient. Im Zeitalter von 64-Bit (Intel Pentium) sollte ein 8-Bit-Betriebssystem wie MS-DOS eigentlich kein Thema mehr sein. Da Windows kein Betriebssystem ist, sondern nur eine Benutzeroberfläche darstellt, wird die Systemleistung durch MS-DOS negativ beeinflusst. Von einem 10 Jahre alten Betriebssystem kann man natürlich keine Wunder und schon gar keine Anwenderfreundlichkeit erwarten. Im Gegensatz zum Macintosh-Betriebssystem wurde MS-DOS nur für simple Büroanwendungen wie Textverarbeitung (ohne True-Type-Schriftarten) und Tabellenkalkulation konzipiert. Außerdem ist mir kein ande-



Ein Thema war in den vergangenen drei Monaten in der Computerbranche dominierend: Der Ungenauigkeitsfehler in der FPU des Pentium-Prozessors. Zum Glück hat sich Intel bereiterklärt, alle Pentium-CPU's in fehlerfreie Versionen umzutauschen (Hotline: 0130/818921). Durch den Ansturm der PC-Besitzer dürften Wartezeiten auf die neue CPU unvermeidlich sein. Allerdings ist das für uns Spieler meistens uninteressant, denn nur die wenigsten Spiele nutzen überhaupt einen mathematischen Coprozessor. Die-

ser ist beim Pentium zwar besonders schnell, im Gegensatz zu der sogenannten Integer-Arithmetik aber immer noch schleichend langsam. Mit Ausnahme von Flugsimulatoren nutzt keine Software die Fähigkeiten der FPU. Bevor man also seinen Pentium-Chip einschickt oder austauschen läßt, und dann womöglich eine Weile ganz ohne PC dasitzt, sollte man ruhig ein Weilchen abwarten.

Euer Henrik.



res Betriebssystem bekannt, wo man den Speicher noch von Hand aufteilen muß (MemMaker kann man meistens vergessen).

Lange Rede, kurzer Sinn: Eine vollständige Kompatibilität wird es nie geben, da sie Innovationen verhindert. Anstatt weiter an DOS und Windows festzuhalten, sollten alle Käufer OS/2 Warp, eventuell auch Windows 95 verwenden. Diese Betriebssysteme sind nicht auf DOS angewiesen und unterstützen (die richtige Hardware vorausgesetzt) Plug & Play.

Als Entscheidungshilfe beim Kauf sollte man sich gelegentlich die **POWER PLAY** zu Gemüte führen. Nachdem ich in der DocDüse-Rubrik gelesen hatte, daß die Soundblaster 16 offensichtlich einen Konstruktionsfehler hat, habe ich mich stattdessen für die Pro Sonic 16 von MediaVision entschieden, mit der ich bisher sehr zufrieden war. Wenn man Probleme vermeiden will, sollte man möglichst nicht das neueste Produkt kaufen, da die Produktzyklen mittlerweile so kurz sind, daß Fehler erst nach der Beta-Testphase entdeckt werden können.

Kleiner Tip am Rande: Vielleicht solltest Du Dir statt der teuren Microsoft-Maus lieber eine Logitech-Pilot-Maus besorgen (zirka 40 Mark billiger und voll-kompatibel zur Microsoft-Mouse) oder nur den Treiber, dann läuft garantiert jedes Spiel (auch Magic of Endoria).

Thomas Kröger, Hamburg

Ich stimme mit Dir überein, daß man sich auf keinen Fall alles von den Herstellern gefallen lassen darf. Leider ist das mit dem "Geld zurück" so eine Sache. Laut deutschem Recht ist der Vertragspartner, also der Händler, dazu auf keinen Fall verpflichtet. Er muß lediglich seinem Vertrag nachkommen, was bedeutet, daß er das vertragsmäßig zugesicherte Produkt auch funktionsfähig liefern muß. Was für den Käufer dann an Lieferzeit noch zumutbar ist, darüber streiten sich im Falle eines Falles dann Geister und Gerichte.

Tatsächlich ist der PC nach wie vor ein hochkompliziertes und hochgradig empfindliches Spezialistensystem, das genau so behandelt werden will. Wer heute mit dem PC arbeitet, muß sich mit ihm zwangsweise intensiv beschäftigen, damit er bei Fehlern nicht hoffnungslos dasteht. Leider wird von

den PC-Herstellern ein anderes Bild vermittelt, woraus viele für die Hersteller lukrative, für den Kunden vermeidbare PC-Käufe resultieren.

Aus eigener Erfahrung muß ich Dir im Falle von OS/2 aber widersprechen. Das System ist zwar toll und bietet interessante Möglichkeiten. Unerfahrene PC-Anwender können sich aus reiner Unwissenheit mit wenigen Mausclicks die gesamte Installation ruinieren, und das darf bei einem System für Computereinsteiger auf gar keinen Fall passieren. Deswegen hadere ich im Moment selbst noch, ob ich es probierhalber installieren soll oder nicht.

Das mit dem Plug & Play (frei übersetzt: "Einstecken und loslegen") ist meiner Meinung nach im Moment eher noch ein Plug & Pray (ebenso frei: "Einstecken und beten"). Wichtig ist nämlich nicht die Idee, technisch ist das nämlich alles kein Problem, sondern, daß es auch wirklich funktioniert. Schon der PCI-Bus und das PCMCIA-Steckkarten-System (das jetzt, um die Verwirrung komplett zu machen "PC-Card" heißt), bieten heute ein Plug & Play bei der Verteilung der Interrupts und anderem. Allerdings müssen die Karten und Treiber das auch tatsächlich unterstützen, was beileibe nicht überall der Fall ist. Und schon wird aus dem guten Vorsatz flugs wieder mal ein weiterer Marketing-Feldzug, der nur den einen Grund hat: den gebildeten Kunden möglichst schnell möglichst viel Geld aus der Tasche zu ziehen. Wichtig wäre eine übergeordnete Institution, die das Ganze kontrolliert. Das ist beim PC nicht machbar, funktioniert aber bisher sehr gut bei den Apple-Computern.

Sounds für Soundwave 32

Ich besitze seit einiger Zeit die "Soundwave 32" (ohne "+ SCSI") von Orchid. Ich habe irgendwo gelesen, daß es für die Karte ein ROM-Upgrade gibt, sprich neue Wave-Table-Sounds. Mich würde jetzt interessieren, ob die Qualität der Sounds (es sollen schließlich 4 MByte sein) viel besser ist als die, die bei der Karte dabei sind, so daß sich ein Käufer dieser Erweiterung lohnt. Ist dieses Upgrade dann in Form von einer Aufsteckplatte erhältlich (wie beim

SB16 & Wave Blaster) und paßt es dann nur auf die SW32-SCSI oder auch auf meine normale SW32?

Alexander Feuersänger, Neunkirchen

Bei der Erklärung der verschiedenen Jumper der "Soundwave 32" gibt es einen Hinweis auf neue und größere Sound-ROMs. Diese gab es ursprünglich in zwei Varianten, wobei die größeren ROMs allerdings grundsätzlich eingebaut wurden. Aufgrund der doch etwas dürrigen Sounds der Soundwave 32 hat sich Orchid allerdings dazu entschlossen, nochmal neue ROMs anzubieten, die in Verbindung mit einem neuen Treiber für den DSP der Karte, für bessere Sounds sorgen. Diese ROMs sitzen standardmäßig auf den neuen Soundwave "Pro"-Karten. Es soll sie aber auch als Upgrade für alte Soundwave-32-Karten geben.

Darüber hinaus bietet Orchid jetzt auch Aufsteckkarten für die Wave-Ports der Soundwave-Karten an. Diese Aufsteck-Boards heißen "Wave Booster" und es gibt sie in drei verschiedenen Qualitäts- und Preisstufen: "Wave Booster 2", "4" und "4X". Diese Karten lassen sich auch auf andere Soundkarten aufstecken.

Nochmal Sound Canvas DB

Ich besitze seit kurzem einen "Sound Blaster 16 ASP MultiCD" und wollte den doch etwas synthetischen Klang durch die "Roland Sound Canvas SCD-15" aufbessern. Frohen Mutes ging ich also zu dem Exklusiv-Distributor Escom, doch dort sagte man mir, daß Creative Labs den MIDI-Port der Sound-Blaster-16-Reihe ab einer bestimmten Seriennummer geändert habe. Dadurch würde nur noch der Wave Blaster laufen, alle anderen Aufsteckboards würden abstürzen.

Trotz einiger Telefonate mit Roland und Creative Labs war es mir jedoch nicht möglich zu erfahren, ab welcher Seriennummer diese Änderung vorgenommen worden ist (je größer der Preiskampf, desto schlechter die Hotline). Kannst Du Deine Beziehungen spielen lassen und Dich bei Creative Labs nach der Seriennummer erkundigen?

Kent Eric Kleiber, Linden

Bereits in der letzten Ausgabe (2/95) erreichte mich eine ähnliche Anfrage von Markus Fabian und ähnlich formulierte Briefe häufen sich in meinem Postkasten. Damalige Aussage von Creative Labs und Roland: Kein Fehler bekannt, zumindest beim Sound Blaster 16. Inzwischen scheint man dort aber auch aufgewacht zu sein. Ein erneuter Anruf brachte folgendes zu Tage: Creative Labs hat tatsächlich die elektrischen Spezifikationen des Wave-Ports geringfügig modifiziert. Eigentlich sollte dieser immer schon den MIDI-Spezifikationen gehorchen, tat es aber nicht, sondern lag geringfügig drüber. Da der Port eine Erfindung von Creative Labs ist, haben ihn anderen Karten-Hersteller einfach nachgebaut und zwar nach diesen "übertriebenen" Spezifikationen. Inzwischen hat Creative Labs den Port angepaßt, so daß er die MIDI-Richtlinien genau erfüllt. Für die meisten erhältlichen Karten aber zu wenig, so daß diese manchmal MIDI-Befehle nicht mitbekommen und dadurch ein Ton "hängen" bleibt oder gar nicht erst gespielt wird. Eine Seriennummer, ab der die Änderung auf der Karte durchgeführt wurde, konnte Creative Labs aber nicht bekanntgeben.

Abhilfe gibt es da leider nicht. Man wird ein Weichen warten müssen, bis die Hersteller ihre Karten auf diesen neuen korrekten MIDI-Port angepaßt haben. Fraglich ist nur, wann Creative Labs einfällt, daß sie eventuell noch etwas anderes "ganz dringend" ändern müssen, damit möglichst nur noch die eigenen Karten funktionieren.

Langsamer 486er

1. Wie kommt es, daß wenn ich im Sommer meinen PC ganz normal anschalte, spiele und wieder ausschalte, um einen Monat später (da ich im Sommer weniger spiele) wieder anzuschalten und eine leere Festplatte vorfinden muß. Das Ganze ist auch nicht nur einmal passiert. Auf die Dauer ist das reichlich nervend, wenn man bei einem Spiel kurz vor dem Schluß ist und am nächsten Tag nichts mehr da ist. Ich habe auch im BIOS nachgesehen, mußte aber feststellen, daß die Festplatte angezeigt war. Ich weiß mir kei-

nen Rat mehr. Jetzt habe ich mir vorsichtshalber meine Spielstände auf Diskette abgespeichert. Könnt Ihr mir sagen, wo der Fehler liegen könnte? Ich besitze einen 486er DLC mit 40 MHz und 4 MByte RAM.

2. Mich würde brennend interessieren, warum mein PC so langsam ist und wie ich ihn schneller machen kann. Ich habe versucht "Strike Commander" zu spielen und bin dabei fast eingeschlafen. Ein Kumpel von mir spielt es auf einem 486er mit 33 MHz ohne daß es ruckt. Wie kommt das? Bei anderen Spielen ist das derselbe Fall. Zum Beispiel habe ich "F1 Grand Prix", "Frontier" und "Lands of Lore" alle schon mal schneller gesehen.

Mike Noack, 02689 Taubenheim/Spree

Schön, daß es noch Leute gibt, die nicht ausschließlich vor dem Computer rumhängen.

1. Ich schätze, Du hast Dir einen Virus eingefangen, der in schöner Regelmäßigkeit Deine Festplatte an lebenswichtigen Punkten verunstaltet. Dadurch kann sie bei einem erneuten Einschalten des PCs nicht mehr booten. Auf jeden Fall muß Du Dir ein garantiert "sauberes" MS-DOS beschaffen, notfalls mußst DU also nochmal eines kaufen, da der Virus auch auf Deinen Installations-Disketten sein könnte. Diese sollten übrigens immer schreibgeschützt sein, da sich der Virus dort sonst in Windeseile breitmacht, und Du ihn bei jeder Installation automatisch wieder auf der Festplatte hast. Dann benötigst Du einen Viren-Scanner, den Du aus verschiedenen Shareware-Sammlungen erhältst. Mit diesem solltest Du alle Disketten, die bei Dir im Einsatz sind, abtesten.

2. Die Antwort ist ganz einfach: Der 486DLC von Cyrix ist eigentlich ein verkappter 386er Prozessor. Cyrix hat den Chip gegenüber einem 386er verbessert. Er besitzt 1 KByte internen Cache und bei verschiedenen Prozessor-Befehlen eine höhere Ausführungsgeschwindigkeit als der 386er.

Sound Blaster AWE 32

1. Meine erste Frage betrifft den "Sound Blaster AWE 32". Ich möchte mir eine neue Soundkarte kaufen. Ich besitze im Moment

eine "Soundwave 32" von Orchid. Das Problem ist nur, daß ich nicht weiß, ob ein neuer Treiber für General MIDI herausgekommen ist. Ich habe überall gefragt, sogar bei Creative Labs selber, aber niemand konnte mir da Antwort geben. Ist jetzt die Protected-Mode-Inkompatibilität behoben worden?

2. Für was ist das Wave-Blaster-Upgrade für die AWE 32, wenn diese schon über einen Wave-Table-Teil verfügt?

Dop, Schweiz

Lieber Dop, und an alle, die ähnlich Briefe einsenden: Bitte, bitte, verseht den Brief und den Umschlag mit der vollständigen Absender-Adresse, da wir im Falle einer Rückfrage sonst keine Chance haben, Euch zu erreichen. Jetzt aber zu den Fragen:

1. Angeblich soll es einen neuen und weniger platzfressenden Treiber für die MIDI-Kompatibilität (MPU-401) unter DOS geben. Dieser wird aber nach wie vor Schwierigkeiten mit Protected-Mode-Spielen haben. Es kommen zwar nach und nach Spiele auf den Markt, die speziell auf die AWE 32 angepaßt sind. Ganz so, wie Creative Labs sich das vorstellt, scheint es aber nicht zu laufen.

2. Spötter behaupten, daß durch den Wave-Port auf dem AWE 32 zumindest eine Möglichkeit besteht, unter DOS Spiele mit General-MIDI-Sounds zu versorgen. DOS-Spiele unterstützen nämlich fast ausschließlich die MPU-401-Schnittstelle für MIDI. Diese gibt es auf dem AWE-32-Blaster zwar auch, allerdings ist sie nicht (!) mit der internen Sound-Erzeugung der Karte verbunden. Unter DOS bleibt die Karte also stumm. Deshalb ist der von Dir erwählte Treiber für DOS notwendig, damit wenigstens ansatzweise eine MPU-Kompatibilität hergestellt wird. Nach wie vor ist das allerdings ein ziemlicher Krampf. Hochinteressant wird die Karte dagegen, wenn man unter Windows arbeitet und vielleicht sogar als Musiker tätig ist. In dem Fall kann man mittels des Wave-Ports eine zweite Wave-Karte aufstecken und seinen Synthesizer an den MIDI-Port anschließend. Mit einer Karte versorgt man dann vier Soundquellen: internes General-MIDI-Modul, internes Sampling-Modul, MIDI-Modul auf dem Wave-Port und externer Synthesizer.

Frauenfeindliche Masturbationsprogrammchen wie im Erotik-Software-Test aus der POWER PLAY 2/95 wollen viele Leser in ihrem Magazin nicht mehr sehen. Auch, oder vielmehr gerade weil sich die Spieleszene fest in Männerhand befindet, möchte ich mich bei den vielen Lesern bedanken, die an dieser Art von plumper Belustigung keinen Gefallen finden.

Euwe Ull.



MagnaMedia Verlag AG
Redaktion Power Play
Kennwort: Power-Post
Postfach 1304
85531 Haar bei München

Umdenken

Das Interview mit Danielle Bunten (PP 1/95) war wirklich interessant und gut geführt. – Glückwunsch an Brenda Garo. Was Danielle Bunten in dem Interview über die Branche äußert, deckt sich sehr stark mit meinen eigenen Erfahrungen. Es bleibt noch anzumerken, daß die kleinen unabhängigen Hersteller – so weit sie es in Deutschland überhaupt noch gibt – einen immer schwereren Stand haben. Um mit den Großen der Branche gleichzuziehen, muß der technische Aufwand immer größer werden. Im Prinzip ist dies ja erwünscht, allerdings aufgrund des damit verbundenen finanziellen Aufwandes irgendwann nicht mehr realisierbar. Es könnte alles ganz anders aussehen, wenn die Distributoren ihr Verhältnis zu den unabhängigen Herstellern anders sehen würden, nämlich nicht als Konkurrenzverhältnis, dem mit Machtpolitik entgegengetreten werden muß, sondern als eine Kooperation, bei denen die Hersteller die kreative Quelle darstellen, von der am Ende alle profitieren würden ... Meinolf Schneider, Neckargemünd

PC-only

Ich möchte ein Lob über die im großen und ganzen positive Entwicklung Eurer Zeitschrift anbringen. Die Berichte sind hochaktuell, die Tests (meistens) objektiv, die Tips (wenn leserlich) äußerst hilfreich. Es freut mich besonders, daß Ihr die Berichte über Video- und

Konsole-Spiele und jetzt endlich die ohnehin immer mehr geschrumpften Amiga-Besprechungen rausgeschmissen habt. Die **POWER PLAY** kann nur gewinnen, wenn sie eine reine PC-Spielezeitschrift ist.

Franz Moser, A-Ardagger

Weihnachtsmann

Das Titelbild mit dem Weihnachtsmann auf der aktuellen Sonderausgabe der **POWER PLAY** ist total genial! Kann man es irgendwie als Poster bekommen?

Lutz Kaulmann, Meschede

Sorry, den Alien Santa haben wir bei einer Bildagentur besorgt, die sich auf Fantasy- und Science-fiction-Motive spezialisiert hat. Ist ziemlich teuer, da Lizenzgebühren an den Maler abgeführt werden müssen.

vw

Vision

Mit großem Interesse verfolge ich seit einiger Zeit die Entwicklung der Spielebranche. Seit der Anfangszeit des Amigas beschäftigte ich mich mit allem, was an Spielen so erscheint, wenn es nicht gerade um Flugsimulationen geht. Die Entstehung der "Interactive Movies" hat ja doch lange auf sich warten lassen, was heute Realität ist, war vor relativ kurzer Zeit noch Science-fiction. Aber Briefe der Art "Fortschrittlerr" ... Ich hätte nicht gedacht, daß ich so etwas noch lesen müßte. Sicherlich haben die tollen interaktiven Filme noch nicht die Rätseldichte, die ich als alter Adventure-Fan verlangen würde. Dennoch

haben mir Spiele wie **Police Quest IV** oder **7th Guest** sehr viel Spaß gemacht. Seit "Hitchhikers Guide" hat mir kein Spiel mehr so gefallen wie "Under a Killing Moon". Ich glaube, daß sich die Fernseh- und Kinobranche mit riesigen Schritten zum Computer hinbewegt, und ich muß ehrlich gestehen, daß ich schon seit einigen Jahren auf eine solche Verbindung gewartet habe. Wer hat nicht schon einmal geträumt, Arthur Dent zu helfen? Mit Derrick einen Mord aufzuklären? Vielleicht endlich Ms. Columbo kennenlernen? Zwar wird man sich vor vermeintlichen Hits wie **Outpost** in acht nehmen müssen, aber endlich wird man bei einer Videosession nicht nur dumme Kommentare abgeben, als ob die Schauspieler einen verstehen könnten, wenn man nur laut genug schreit. Nein, endlich hören die Schauspieler wirklich auf die Spieler. Zwar wird es noch einige Zeit dauern, bis wir so weit sind, aber wir sind auf dem besten Weg dorthin.

Thorsten Kraemer, Wesel

Preiswert

In der Ausgabe 12/94 berichten Sie über eine Soundkarte der Firma Matrox. Die Karte hat eine "super" Leistung, aber der Preis von ca. 90 Mark dafür erscheint mir ein wenig zu niedrig, oder?

Jürgen Vogler, Berlin

Sie haben auf je Fall recht, bei der Preisangabe fehlt eine Null, der richtige Preis muß natürlich lauten: 900 Mark.

Aufstocken

Ich und meine Freunde bedauern es sehr, daß die **POWER PLAY**-CD nur für PC und Mac zu erhalten ist und nicht für das CD³². Was ist der Grund dafür und könntet Ihr sie in Zukunft auch für CD³² veröffentlichen?

Christoph Genzel, Hannover

Sorry, unsere CD wird's in Zukunft nur für PCs geben. Da wir auch im Heft nur noch den PC berücksichtigen, müssen wir auch auf der Laserscheibe konsequent bleiben.

Nie wieder Doom

... Ich glaube, unsere Gesellschaft braucht nicht solche "Moral" und schon gar nicht solche "Helden", wie die bescheuert dreinschauende Fratze bei **Doom** und sein menschlicher Widerpart vor dem Computer. Für das Image der (PC)-Spieleindustrie wird **Doom** wohl auch nicht wohltuend gewirkt haben, zwar hat es Beachtung hervorgerufen, aber noch immer werden viele Ahnungslose schreiend (oder stumm) davonrennen, wenn ich gestehe: Ich spiele gerne Computerspiele. Noch schlimmer dagegen finde ich, daß jetzt alle geldgierigen Softwarehäuser anfangen, mich auch mit solchen geschmacklosen Kamellen zu belästigen, beispielsweise

Gametek mit dem unsäglichen Quarantine ("Doom auf Rädern", wohl bekomm's!) Und wenn dann auch noch die "bad guys" von id ziemlich pampig kommen ("Die deutsche Indizierung ist 'ne prima Werbung!'", "Wir machen jetzt noch ein paar Level von Doom 2 voll mit Hakenkreuzen, damit sich die BPS schön schwarz ärgert, ätsch!"), dann frage ich mich, ob nicht nur manche Zocker verblödet sind, sondern auch einige Entwickler. Da hilft auch keine Altersbeschränkung, da hilft höchstens ein Umdenken bei den Herstellern der Computerspiele weiter, die mittlerweile nur noch auf rasches, für sie geldbringendes Abfüllen der "Bedürfnisse" der jugendlichen Käuferschicht aus sind.

Alexander Koenitz, Neuenhagen

Vergrault

Ich wundere mich immer wieder, wenn ich Konsolenumsetzungen auf dem PC spiele bzw. in der **POWER PLAY** darüber lese: Grafisch ganz in Ordnung, aber ohne richtigen Spiespaß. Ich

meine, daß doch der PC für die Spieleentwicklung mehr Möglichkeiten besitzen müßte als eine Konsole. Jüngstes Beispiel ist Super Mario Kart (Super Nintendo) und Wacky Wheels (PC). Grafisch beeindruckt ganz klar das Konsolenspiel, auch die Steuerung ist anspruchsvoller. Bei der Übersichtlichkeit und dem Spielspaß liegt die Konsole ebenfalls ganz klar vorne. Trotzdem ist Wacky Wheels nicht das schlechteste Produkt derartiger Umsetzungen.

Bei den Jump'n Runs ist das ähnlich. Zwar wird hier und da auch einmal ein PC-Spiel entwickelt. Trotzdem haben die Softwareentwickler diese Entwicklung verschlafen. Wie lange hüpfst denn schon Super Mario durch die Konsolen, ohne daß etwas annähernd Gleichwertiges für den PC auf dem Markt wäre. Die enttäuschten PC-Spieler wechseln nach und nach zu den unsinnigen Konsolen über und können dort endlich "ihr" Spielgenre spielen. Die neuesten Entwicklungen auf dem Sektor lassen Schlimmes ahnen.

Manuel Rupprecht, Siegen

Abonnenten-CD

Eine verwegene Frage hätte ich in bezug auf das aktuelle Heft zu stellen: In Eurem Vorwort "intern" erwähnt Ihr, daß die **POWER PLAY-CD** wieder anläuft und zwar als Zusatz zum Heft. Hättet Ihr das nicht einen Monat vorher verraten können? Ich als Abonnent der ersten Stunde (und schon vorher) komm jetzt nämlich in die Lage, daß ich mir die CD mit Heft nochmals kaufen kann. Nichts gegen Euch, aber zweimal das Heft zu kaufen, würde Euch zwar gut gefallen (denk ich mir so), aber meinem Geldbeutel weniger. Ist sie auch einzeln zu bekommen oder wie kann ich mein Abo in dieser Hinsicht ändern?

Florian A. Dieckmann, Hamburg

Florian, wir waren mal wieder schneller als der Schall und haben uns sehr kurzfristig entschlossen eine CD-ROM herauszubringen. Deshalb gab's leider auch keine Vorabinfos im Heft. Klar kannst Du Dein Abo ohne Probleme ändern. Um Näheres zu erfahren, wende Dich direkt an den Aboservice.

"Fundi"

Ich finde Eure Zeitschrift so wie sie ist voll in Ordnung und würde außer der HEX-Hexerei nichts ändern. Damit nimmt es etwas überhand, finde ich. Es gibt kaum noch ein Spiel, das Ihr vorstellt und testet und wo nicht bereits in der nächsten oder übernächsten Ausgabe bereits einen HEX-Cheat erscheint. Ich persönlich kaufe mir ein Spiel, um es zu spielen und nicht, um es so zu verändern, damit ich es auf jeden Fall gewinne. Denn Übung macht den Meister! Ich bin zwar kein Spielmeister, aber ich probiere meine Spiele so lange, bis ich sie geschafft habe und wenn es Monate oder Jahre dauert.

Andreas Zenz, Asbach-Löhe

Recht hast Du, ich kann die Fummelei mit den Dateien nicht ausstehen. Aber wenn Du Dir den Berg an Zuschriften mit Hex-Cheats ansiehst, der jeden Monat bei uns aufläuft, dann sind wir wohl in der Spieler-Minderheit. Gewisse Kollegen allerdings würden ohne Mogelei niemals einen Obermütz zu sehen bekommen.

vw

GRATIS

Katalog

**Musik,
Kinofilm-
Videos,
MULTIMEDIA**

**Videospiele,
CD-I, CD-Rom,
CDs, MCs, Moxis, LPs,
Singles
Riesige Auswahl!
Bei uns super-günstig
wie noch nie!**

Kein Club! Keine Mitgliedschaft! Wir liefern auch ins Ausland! Gleich anfordern bei:
DISC-CENTER, Abt. SK - D-97987 Welkersheim - FAX (0 79 34) 100-75

		CD-ROM-Vertrieb Uwe Fritz	
		Martin-Luther-Str. 11, 71277 Rutesheim Fax.: 07152-976928, Tel.: 07152-55733	
5000 Clipart Collection	59,-	Karaoke	49,-
A Hard Day's Night	69,-	Larry 6	99,-
ADAC Auto '95	64,-	Multimedia Ägypten	69,-
Bertelsmann Universalexikon	98,-	Multimedia Australien	69,-
David Bowie - Jump	79,-	Multimedia Europa	29,-
Deutsche Karaoke	99,-	Myst	99,-
Die schönsten Urlaubsziele		Night OWL's 14	39,-
Australien, Florida, Ibiza		OS/2 Software 1	39,-
Tahiti, Toscana	je 39,-	Output	89,-
DOOM II	99,-	Pegasus 5 (2CD's)	39,-
DOOM Util., Vol. 2 (900 Level)	49,-	Pegasus Windows / OS/2 V. 2	39,-
Falk CityGuide Deutschland	298,-	Prince interactive	99,-
Falk CityGuide Einzelstadt	69,-	Sam & Max	99,-
German Business Light	179,-	Shell Eurokarte Deutschland	99,-
German Business CD-ROM	849,-	Sim City	109,-
German Connect	899,-	Soundbl. Experience 1 o. 2 je	34,-
Global Explorer	169,-	Star Trek - Inter. Tec. Manual	119,-
Grönmeyer "CHAOS"	29,-	Under a killing Moon	129,-
Guinnessbook of Records	89,-	Wer liiert was?	279,-
Hobbes OS/2	39,-	World Atlas 5.0	69,-
Hurra Deutschland	99,-		
Inside OS/2	69,-		
J.F.K. Assassination	99,-		

Alle Preise in DM zuzüglich Versandkosten! Inland: Entfällt ab 250,00 DM Bestellwert. Vorkasse (bar, Scheck) + 7,00 DM, Nachnahme + 10,00 DM. Ausland: Nur gegen Vorkasse + 10,00 DM. Preise sind über 4 Wochen alt. Bitte kostenlose Gesamtpreisliste anfordern.

400.000 LESER pro Ausgabe der POWER PLAY

Das entspricht lt. AWA '94 0,6% der
Gesamtbevölkerung

POWER PLAY-Leser investieren:
DM 400,- hat der Leser von
POWER PLAY durchschnittlich pro
Monat zur freien Verfügung!

Quelle AWA '94

Rufen Sie uns an:
Tel. 0 89/46 13-3 05 / -333

MagnaMedia Verlag
Hans-Pinsel-Straße 2
85540 Haar bei München

Markt-Strategien

Ist es richtig, daß Origin mit der Fertigstellung von Wing Commander 3 und der Umsetzung ins Deutsche wirklich so spät dran war, so daß das Spiel erst ein paar Tage vor Weihnachten herauskommen konnte? Oder war das Ganze ein Marketing-Trick, um die Leute so richtig heiß auf das Spiel zu machen? – Ist außerdem der Preis von über dreihundert Mark für die "premiere Edition" von Wing Commander 3 realistisch, der wurde nämlich von der Fa. Joysoft in ihrer Düsseldorfer Filiale verlangt. Noch etwas zu den Preisen, werden diese vom Einzelhandel ausgewürfelt, denn im Kaufhof bezahlt man für das Spiel 167 Mark und im Karstadt 125 Mark – im Versandhandel gar nur um die 100 Mark. – 67 Mark mehr zu bezahlen, ist schon ein echter Hammer oder nicht?

Arim Balzer, Düsseldorf

Nach unseren Infos waren beide Versionen zur gleichen Zeit fertig. In Wahrheit gibt's nämlich nur eine Fassung, die man nach Belieben auf die gewünschte Sprache umschalten kann. Wir hatten die Premiere-Edition direkt aus den USA bestellt und diese zwei Wochen vor dem offiziellen Deutschlandstart in den Händen – komplett mit deutscher Sprache. Zum Preis: 300 Mark erscheint uns ziemlich hoch: Beim Direktkauf in den USA kostet der Spaß 92 US-Dollar, plus Steuer und Zoll. Alles in allem also rund 170 Mark. mh

Mit Verbitterung!

Wir von der CJSM (Christliche Jugend für saubere Medien, insbesondere Computerspiele) haben zu Testzwecken das brutale Computerspiel Creature Shock angespielt. In Level 5 kam uns der "Shock". Beim Zeichnen der Karte dieses Levels offenbarte sich uns ein Hakenkreuz! Da wir mit Spannung die "Duum"-Hakenkreuz-Debatte verfolgt haben, sind wir uns im klaren, daß es die Absichten der Programmierer sind, mit einem Hakenkreuz das Böse zu manifestieren. Jedoch denkt der normale Computerspieler nicht so weit. Er sieht die Hakenkreuze und verinnerlicht sie, ohne Hintergedanken. Sieht er in seiner Umwelt dieses Symbol auf Wänden, Bannern und Hetzschriften,

verursacht dies dann bei ihm nur eine gleichgültige Haltung, ohne daß die geschichtlich hervorgerufenen Abwehrmechanismen in Alarmbereitschaft versetzt werden. Dagegen protestieren wir und hoffen, daß Ihr die Spiele vorher genauer testet und die Programmierer zur Rede stellt.

Christliche Jugend für saubere Medien

Danke für den Hinweis, aber das Hakenkreuz ist uns nicht aufgefallen, da das letzte Level im Gegensatz zu Level 4 wesentlich "einfacherer" Design ist und wir nicht kartographiert haben. Jetzt verlangt bitte nicht von uns, daß wir in allen Spielen exzessiv nach Hakenkreuzen suchen – dazu langt weder Zeit noch Muße. Trotzdem ist Eure Kritik berechtigt und wir werden den Hersteller zur Rede stellen ... kn

Wer weiß?

Betreffend des Megawettbewerbes auf Seite 158/159, bei dem wir einen Intel-Pentium 90 MHz gewinnen können.

Frage 2: "Wieviele Pins hat ein Intel-Pentium-Prozessor?"

Mal abgesehen davon, daß die Antwort keinen interessiert, halte ich die Frage an dieser Stelle für ungeschickt, da man, um die Frage zu beantworten, im Optimalfall einen Intel-Pentium-Prozessor besitzen müßte. Aber gerade, weil ich noch keinen habe, nehme ich ja an diesem Gewinnspiel teil. Also, nicht auf den Kopf gefallen, frage ich einige meiner Freunde und blättere hoffnungsvoll in verschiedenen (insg. 11 Stück) recht aktuellen Computerzeitschriften. Doch nachdem mir weder die Fachlektüre noch der eingefleischteste Computer-Freak in meinem Bekanntenkreis diese wirklich unwichtige Frage beantworten konnte, habe ich schließlich die Pins von einem 486DX/66-Prozessor bei einem meiner Freunde gezählt und dann geschätzt: "Hmmm ..., wenn ein 486DX 764 Pins ... dann könnte ein 586er ...?" Sinnlos!

Letztendlich habe ich es dann doch lieber ganz bleiben lassen und habe die Antwortkarte am Tag des Einsendeschlusses einfach ohne die Lösung zu Frage 2 abgeschickt – und in diesem Brief mein sicherlich nicht alleiniges Schicksal niedergeschrieben. Falls Ihr für die

Fragen nicht verantwortlich seid, entschuldige ich mich hiermit bei Euch.

Jochen Schiffer, Seelscheid

Ooops! Wir sind für die Fragen (unter anderem) verantwortlich. Die Frage nach der Pinanzahl des Pentiums ist unserer Meinung nach weder unwichtig noch lächerlich noch unheimlich schwer zu beantworten. Denn eine kurze Anfrage im Computerfachhandel hätte Dir diese Frage beantwortet: Ohne einen Chip zu kaufen.

Zugegeben: In der Fachpresse muß man schon ein wenig suchen (vor allem in den älteren Magazinen), aber immerhin muß man sich für einen so tollen Rechner auch ein wenig anstrengen – wenn man gewinnen will. mh

Gateway 2000

Seit der Erstausgabe lese ich nun schon Ihre Zeitschrift und habe mich noch über nichts beschwert, doch was Sie sich in Ausgabe 2/95 geleistet haben, war ein starkes Stück. Auf Seite 22 haben Sie über den Gateway 2000 berichtet, jedoch war der Artikel alles andere als objektiv. In Ihren Grafiken vergleichen Sie einen Pentium mit 90 MHz und einen Pentium mit nur 66 MHz, da war es doch sicher, daß "Ihr" Gateway 2000 das Rennen macht. Interessant wäre ein Vergleichstest zweier Pentium-90-MHz-Systeme in der gleichen Preislage. Jedenfalls scheint es in Ihrem Artikel, als ob der Gateway die Konkurrenz scheuen müßte.

Frank Dick, Swisttal

Der Gateway-Rechner muß sicherlich nicht die Konkurrenz fürchten: Wir haben aus einem einzigen Grunde die verschiedenen Systeme (inklusive Pentium 66) in dieser Form miteinander verglichen – um den Geschwindigkeitsvorteil eines Pentium 90 gegenüber "älteren" Computern deutlich zu machen. Wer sich einen 90er zulegen möchte, will nämlich im Regelfall wissen, ob und was denn der Aufstieg bringt. Ein umfangreicher Vergleich mehrerer Systeme gleichen Typs (also nur Pentium 90) ist bereits in Arbeit und erscheint in einer der nächsten Ausgaben. mh

Dark Force

In Ausgabe 12/94 habt Ihr über das Sammelkartenspiel

Magic berichtet und daß ein ähnliches Spiel in DSA schon in Vorbereitung ist. Vielleicht habt Ihr es noch nicht gemerkt, aber in meinem Fantasy-Laden ist es schon längst unter dem Namen "Dark Force" erhältlich. Und wenn Ihr Euch die Karten einmal anschaut, werdet Ihr feststellen, daß die meisten Karten viel schöner gezeichnet sind und besser in der Hand liegen als die Magic Karten. – Vielleicht könnt Ihr einen Artikel über Dark Force bringen, Ihr würdet damit mir und auch vielen anderen DSA-Fans eine Freude machen.

Tilmann Jütte, Hannover

Die DSA-Sammelkarten gefallen uns ebenfalls sehr gut. Deshalb haben wir sie gleich in unseren POWER-Shop aufgenommen.

Ufo-Logisch

Ich würde gerne erfahren, ob es den Nachfolger des Spiels "UFO-Enemy Unknown" geben wird. Dieses Spiel, das meiner Meinung nach das Beste seit "M.U.L.E." ist, läßt mich nicht mehr los. Da in Eurer Zeitschrift bis jetzt aber noch keine Informationen über einen Nachfolger publik wurden, wäre ich Euch dankbar, wenn Ihr in den kommenden Ausgaben darüber etwas berichten könntet.

Michael Hofmann, Neumarkt

Frohe Kunde: Wir stellen den zweiten Teil von "UFO-Enemy Unknown", diesmal dürfen wir unter Wasser auf Alien-Gänge gehen, in unserem Messebericht vor. Vielleicht klappt's in der nächsten Ausgabe schon mit dem Test. vw

Frauenfeindlich

Erschreckt über Euer allzu sorgloses Umgehen mit den Porno-Games in der Februar-Ausgabe möchte ich Euch auffordern, künftig doch auf Tests von sog. Erotik-Software zu verzichten. In einem anspruchsvollen Computer-Magazin sollten diese Masturbations-Programmchen, die noch dazu in aller Regel von hohem Preis und minderer Qualität zu sein scheinen, kein Forum finden. Freunde dieser Art von frauenfeindlicher Belustigung seien hiermit an den Fachhandel und einschlägige Versandhäuser verwiesen.

Gunnar Lott, 37077 Göttingen

Game Boy

Verk. Kwirk 20 DM; F1 Race + 4 SPA 45 DM; Sneaky Snakes; King of the 200 Bugs Bunny 1 + 2; Super M. 1 + 3; Gargoyles Quest und viele mehr, Tel. 06445/7550, ab 17 Uhr, Kai

Lynx

Verk. PC-Engine PAL, verk. Atari Lynx mit Netzteil u. 3 Spielen; Tel. 030/6617993

Tausche; kaufe; Spiele für die Lynx; Tel. 0561/14235, 10-18 Uhr oder Fax 0561/779518

Int. Lynx-Jaguar-Club, Clubzeitschrift, Tauschbasar, etc. Info bei: Ernst Förlhaller, Bischofstr. 11, A-4020 Linz, Austria

PC Engine

Tausche/verkaufte MS-DOS-Games, z.B. Syndicate oder T. Rampage. Suche Tie Fighter, Mechwarrior 1 u. 2 und Panzer G., auch 2 zu 1, Tel. 02508/8833, Dominik, ab 19.00 Uhr

Verk. orig. The Summoning 40 DM, EOB 3 40 DM, DQK 15 DM, Burntime 40 DM, Dark Sun 50 DM, Quest f. Glory 3 30 DM, Unlimited Adventures 20 DM, Space Quest 5 30 DM, Tel. 07041/83477, ab 13.00 Uhr

SNES

Neuheiten (auch Sammlungen) für SNES-NES-MD-GB u. Mega CD gesucht! Soleil, Pillali, Hulk, Double Switch etc. Bitte meldet Euch unter Tel. 0641/791740 (Moni)

Verk. Zelda 3 I. 60 DM, Pilot Wings 65 DM, Turtles Tournament Fighters 90 DM, Tel. 07452/4321

Verk. oder tausche Axelay (50), Royal Rumble (40), Parodius (60), Street Fighter 2 (50), Jimmy Connors (70), Super Soccer (40), Tel. 05481/3565 Christian

Verkaufte Art of Fighting, Starwing, Zelda, Turtles IV und Street Fighter II, Telefon 08061/2260 (Mo.-Mi. ab 17.00 Uhr)

Verk. SNES, Metal Marines, Sim Earth, Wing Commander, P.T.O., (100 % o.k.), Tel. 07121/290683

Biele Wildcard DX oder Pro Phigler X mit Garantie. Info Henry Baggen, Depynstr. 35, NL-6132 EL Sillaed, Holland, Tel. 003-46-522590

Verk. SNES + 2 Joypads + 10 Spiele (z.B. Zelda, Mario, Street Fighter II, Star Wing), Preis DM 350,-; Tel. 089/1231966

Tausche Stammmasters (us) gegen RAW (us oder dt.). Schreib bei Interesse an: Many Kasirha, Neusalzer Weg 20 a, 40627 Düsseldorf

Suche Modulsammlungen für SNES-MD-NES-Mega-CD, Mega 32X und Game Boy. Suche auch Neuheiten für diese Systeme, Tel. 0641/71250

„Pro Fighter 32 MB“ Tel. 00352335895/THS/150, Nic Weller, L-7502 Mersch, Luxembourg

Diverses

Verkaufe/tausche SNES-MD-MCD-Module. Habe z.B. Rise of the Robots, Dune II, Lion King, Soleil etc.; Tel. 0641/791740

Verk. SNES u. Game Boy mit Zubehör u. Spielen, z.B. Star Wars 1 u. 2, Alien 3, Street Fighter, Jurassic Park, F-Zero, Lost Vikings, James Lasselles, Tel. 0511/496766, ab 19 Uhr

Suche alles v. Starwars (Krieg d. Sterne), Tel. 06022/38931 in 63785 Oberburg. Ich bin ab 17 Uhr erreichbar

CD-ROM: Tentacle, TFX, Inca 2, BJ 2, 7th Guest, Rebel Assault je 55 DM, Raptor, Patrizier, Burning Steel je 45 DM, Disk: Gabriel Knight, Simon, BMH 50 DM, Tel. 02102/5977

Wichtiger Hinweis:

Zur Bezahlung von Kleinanzeigen werden weiterhin keine Briefmarken angenommen.

Freeware! Wer möchte mein Wurm-Spiel „Appendix“ testen? Diskette kommt für 1 DM (6 Schilling) Portokosten-Ersatz. A. Mader, Böckhgasse 7/10/54, A-1120 Wien, Austria

Verkaufte Hardware-Artikel: (neu) Mainboard + Pentium 90 Intel 1699 DM, 540 MB Harddisk 389 DM, CD-ROM 2 x Speed 229 DM – Daniel Plappert – Tel. 0511/626079

Verk. SNES, 4 Spiele, 2 Pads, Adapter, VB 300 DM, verk. Soundblaster Pro 3, 16 Bit mit Boxen, Software, Joystick für 150 DM, Tel. 06569/361

Verkaufte PC-Spiele + Nintendo Spiele IBM OS/2 für 200 DM. Info gegen 1 DM bar und Rückumschlag an M. Hahn, 59555 Lippstadt, PF 1605, Tel. 0171/2150080

Suchel Play Time. Ausgabe unbekannt. Cover: Shining in the Darkness, Preis 20 DM, Meldet Euch unter Tel. 05766/369 (nach Jan fragen)

Mailbox SYS-TEC BBS, 1 GB Soft, CD-ROM, DOS, WIN, OS/2, Big Doom-Area (over 1500 Files) Modem: 02565/3772 (20-4 Uhr)

Verkaufe original Komplettlösungen zu vielen Computerspielen! Z.B. Sierra, Lucas Arts, EA, Virgin, Origin... Info unter 07529/6518, ab 17 Uhr, Patrick

Verkaufte Colonisation, Master of Magic, DSA 2 je 50,-, UW 2 Stronghold, Wizardry 7, Warlords 2 je 30,- DM; Tel. 09221/81024

Verkaufe komplette Infocore-Sammlung mit Invisicubes sowie Magnetic-Scrolls-Adventures (verschiedene Systeme), Tel. 0511/3481806 (Tilman)

Verschenke gegen DM 1,30 RP aktuelle ArcGames, das Spiele-Diskettenmagazin für Acorn Archimedes und Risc PCI M. Seifert, Hauptstr. 42, 97650 Fladungen

Verkaufte Shareware-Spiele und Programme. Habe z.B. Heretic, Jazz X-Mas u.v.m. Anrufen unter Tel. 030/3022505, Preise: pro Diskette 2 DM

Verk. History Line CD, 20,-, Doom Extra 40 Level Vol. 1 + 2, 20,-, 3DO CDs: Super Wing Commander, Sewer Shark, Total Eclipse, je 60,-; Tel. 0471/88209, ab 18 h

Verk. Laserdisk Terminator 2-Special Edition, NTSC (Directors Cut, 15 Min. länger als die Kino Vers., Dolby Stereo/Surround, THX-Sound, Widescreen (2,35:1)), Top Zustand, DM 90,- inkl. Porto. Kaufe auch LDs zu fairen Preisen. Tel. 0471/88209, ab 18 h

Kontakte

Welches nette Mädchen interessiert sich für Computer und hat Lust, mir (m/20) zu schreiben? Schreib an Kai Munderloh, Wollmershauser Str. 397, 28197 Bremen

PC-Fast, der Computerclub für PC-User. Wir bieten Preisausschreiben, Club-Zeitung, Clubtreffen, Software-Einkäufe u.v.m. Ruft an: 030/3022505/3239887

PC-Club sucht noch bundesweit neue Mitglieder! Schon ab 5 DM/Monat! Eine Disk + Magazin. Viele andere Möglichkeiten. Info: CVC, Postfach 49, 48333 Fuchthorl

Neuer PC-Club, Ersiausgabe mit Shareware 20 DM, Bestellung an: Daniel Bodeker, 32108 Bad Salzungen, Wasserfuhr 102 b

Suche Mitspieler für mein Strategie-Fernspiel Dragon's Crown! Auf zum Kampf um die Krone! Gratisinfo: Christoph Stahl, Fkenschersstr. 27, 93051 Regensburg

Privater Spieleclub sucht Mitglieder. Infos gegen 1 DM bei Thomas Meyer, Fraunhoferstr. 15, 47057 Duisburg. Wir freuen uns auf jeden der schreibt.

Wichtige Hinweise für alle Kleinanzeigeninserenten:

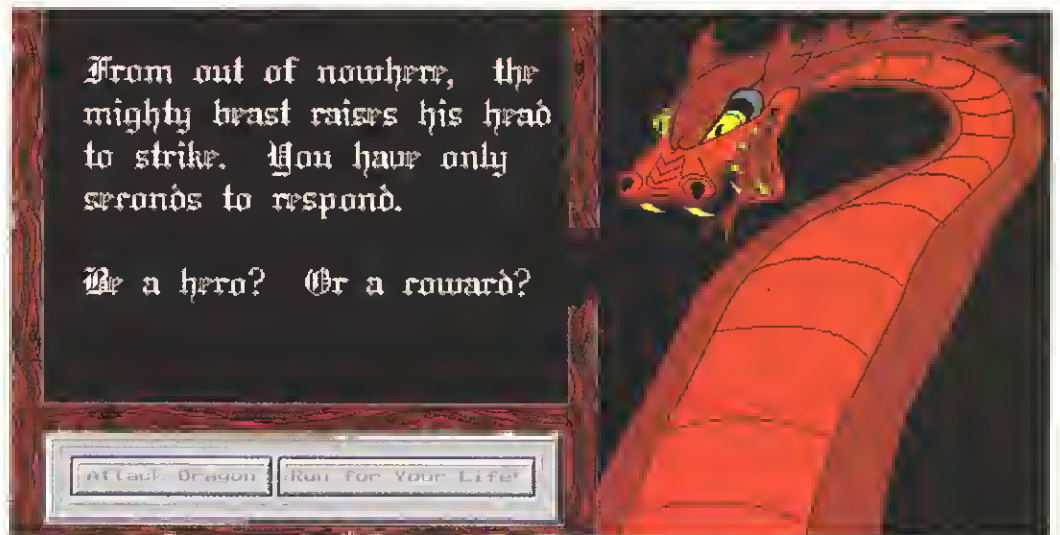
- Kleinanzeigenaufträge ohne Absenderangabe auf der Rückseite der Karte sowie Anzeigentexte unter Postlagernummer können leider nicht veröffentlicht werden.
- Zur Bezahlung von Kleinanzeigen können ab sofort **keine Fremdwährungen** mehr angenommen werden.
- Bitte achten Sie auch darauf, daß Ihre Auftragskarten immer **vollständig ausgefüllt** sind.

POWER Line



Es kann der netteste Kollege nicht in Ruhe arbeiten: Statt Artikel zu schreiben oder Testmuster zu organisieren, prügelt sich die Redakteurschar lieber in den Online-Labyrinthen der **POWER BOX**. Vor allem Knut, Volker und Michael kennen bei den Kämpfen keine Gnade: Ohne Skrupel dringen die harmlosen und ansonsten so friedlichen Zeitgenossen in Hotelzimmer ein, um die dort schlafenden Kollegen abzumurksen. Das klappt aber nicht immer: Oft ist die Überraschung besonders groß, wenn sich der schnöde Angreifer einem Kumpan gegenüber sieht, der gerade eine frische Waffe (drei Nummern größer als die Eigene!) gekauft hat, und zurück schlägt.

Versammeln unsere Redakteure mal nicht Monster oder Kollegen, steht die versammelte Mannschaft natürlich für Fragen und Kommentare jeglicher Art zur Verfügung. Also: Schreibt uns elektronische Post! mh



Drachen-Kracher: Die Redakteure spielen gerne eine Runde Red Dragon (hier mit RIP-Support!)

Ohne Moos nix los!

Das **POWER PLAY MAILBOX**-Abo kostet Euch nur 3,- Mark im Monat, also schlappe 36,- Mark im Jahr – dies ist, für das Angebot auf das Ihr zugreifen könnt, und im Vergleich zu anderen kommerziellen Boxen, äußerst preiswert.

Mindestdauer für das Abo ist – wie bei der **POWER PLAY** auch, 12 Monate. In die Box dürft Ihr zwar sofort, könnt aber noch nichts machen – erst wenn Euer Account von unserer Abo-Abteilung und dem Mailboxbetreiber eingerichtet ist – dauert im Regelfall bis zu zwei Wochen – wird die Leitung für Euch freigeschaltet

und Ihr habt vollen Zugriff auf die **POWER PLAY MAILBOX**.

Schickt bitte den unten abgedruckten Coupon, oder die im Heft befindliche Abokarte, ausreichend frankiert an folgende Adresse:

POWER PLAY
Abonnenten-Service
D-74168 Neckarsulm

Der Draht zur Welt

Wir sind umgezogen! Die Post hat alle neuen Leitungen fachmännisch verlegt. Ihr habt jetzt alles gemacht: Das Abo-Formular ausgefüllt, das Telefon angeschlossen, den Computer hochgefahren und das Modem angewärmt. Damit Ihr auch in unsere Box – wenn die Freischaltung erfolgt ist – kommt, gib't hier die Telefonnummern unter denen die **POWER PLAY MAILBOX** bei der **Central Europe BBS** zu erreichen ist:

Sammelnummer (analog)
0911 973 44 44

Sammelnummer (ISDN)
0911 973 44 33

POWER PLAY MAILBOX

Ja, ich möchte einen Account bei der **POWER PLAY MAILBOX** für den Preis von 36,- Mark im Jahr abonnieren.

Name Vorname

Straße, Nr. PLZ Ort

Telefonnummer

1. Unterschrift 2. Unterschrift

Unterschrift des Erziehungsberechtigten/Nur bei Personen unter 18 Jahren.

Vertrauensgarantie/Widerrufrecht: Die Bestellung wird erst wirksam, wenn ich sie nicht binnen einer Woche ab Aushändigung dieser Belegung schriftlich bei **POWER PLAY**, Abonnenten-Service, 74168 Neckarsulm widerrufe. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrecht durch meine 2. Unterschrift.

Satansbraten Hell

Im Jahre 2094 zieht eine Partei, die sich "Hand Of God" nennt und deren Programm eine Mischung aus politischen Prinzipien und zwielichtigen Sektenweisheiten ist, die Fäden im Weißen Haus.

Ihr steuert wahlweise einen von zwei Abtrünnigen der Partei, Gideon oder Rachel, die den Fragen nach der scheinbar göttlichen Kraft hinter der Partei und deren direkter Verbindungen zur Hölle wohl etwas zu tief auf den Grund gegangen sind und nun deswegen von der Regierung gejagt werden. Ihr geratet in ein immenses Netz aus Verstrickungen, entdeckt, daß Ihr vor einer Gehirnwäsche eine ganz andere Persönlichkeit besessen habt und erfahrt Euer finales Schicksal: Ihr seid eine wandelnde Zeitbombe, von der "Hand Of God"-Partei programmiert, um die Spitze des Widerstandes in die Luft zu jagen. Von da an bleibt Euch eine begrenzte Anzahl an Spieltagen, in denen Ihr die Rätsel der Hölle entwirren

müßt. Neben den irdischen Dämonenschergen warten dort auf Euch die ganz großen Nummern der Unterwelt: Beelzebub, Belial, Mephisto und schließlich der Obermohz Satan. Dabei kann sowohl die Helden- als auch die Bösewichtseite prominente Mitwirkende verzeichnen: Dennis Hopper, Stephanie Seymour, Grace Jones und Geoffrey Holder wurden für das Spiel gefilmt. Ihre teils digitalisierten, teils gerenderten Konterfeis zieren die Actor-Models des Höllenspektakels. Ihr steuert Euer Alter ego (wahlweise den Mann oder die Frau des Revoluzzer-Pärchens) per Maus-klick durch das in Rendergrafik durchgestylte Super-VGA-Ambiente. Eure Spielfiguren zoomen brav zwischen Vorder- und Hintergrund hin und her und werfen dabei Schatten. Die Räume, in denen Ihr agiert, werden komplett auf Eurem Bildschirm dargestellt, bei Gesprächen erscheinen animierte Porträts Eurer Konversationspartner. Die Unter-



Stephanie Seymour ist die einzige der prominenten Mitwirkenden, die Ihr in Full-Motion-Video zu sehen bekommt.

Die Icon-Leiste erscheint nur, wenn Ihr den Mauszeiger in die obere Bildschirmhälfte bewegt.



Geht so

Wer sich vom angekündigten "Cyberpunk-Thriller" Hell beinharte Action und unerträgliche Spannung erwartet hat, mag zwar enttäuscht werden, doch der Fan intelligenter verstrickter Storyboards und ästhetischer Grafiken kommt bei Take 2s eher klassischem Adventure voll auf seine Kosten. Zur Feierabend-Entspannung völlig ungeeignet, verlangt die verschachtelte Handlung von Hell Eure ganze Aufmerksamkeit. Trotz des technisch über-

raschend sauberen und optisch nicht unbeeindruckenden Deckmäntelchens hinterlassen die teuflisch schweren (englischen) Worträtsel einen bitteren Nachgeschmack, sofern man nach langem Rumprobieren überhaupt in der Lage war, diese zu lösen. Selbst Englischchasse werden die unlogischen Text-Puzzelnüsse zur Hölle wünschen. Bleibt zu hoffen, daß die akademischen Wortspielereien in der deutschen Version unserem teutonischen Intellekt angepaßt werden. Die prominenten Namen auf der Spieleschachtel wissen zwar den Cineasten zu verzaubern, fallen jedoch unter dem Strich nicht weiter positiv ins Gewicht. Allenfalls Stefanie Seymour ist im Grafikfeuerwerk durch digitalisierte Videosequenzen eindeutig auszumachen, die herrlich arroganten Fressen von Hopper und Jones gehen leider im Render-Wahn unter.

haltungen finden in Sprachausgabe mit zusätzlichen Untertiteln statt. Mit einem Cursor in Dreizackform sammelt Ihr alles, was nicht niert- und nagelfest ist, ein; nebenher bohrt Ihr den zwielichtigen Gestalten eines entarteten Washingtons mit Euren Fragen Löcher in die Bäuche. Gelegentlich stehen Euch dazu verschiedene Antworten zur Auswahl. Sämtliche Gespräche werden aufgezeichnet, so daß Ihr deren Inhalt mit einer Replay-Funktion auch nachträglich noch in aller Ruhe studieren könnt. Manchmal benötigt Ihr Gegenstände oder das Mitwirken Dritter, um im komplex verschachtelten Spielgeschehen voranzukommen. Hin und wieder erschweren Euch diffizile Worträtsel den ohnehin nicht leichten Abenteueralltag. Bei Abstechem in die höllische Parallelwelt sind zudem Kämpfe zu bestehen, die jedoch rein automatisch ablaufen und die, wenn Ihr die entsprechende Waffe aufgesammelt habt, für Euer Agenten-Pärchen stets siegreich ausgehen. fh

MS-DOS CD-ROM

Gelistet auf Gateway2000 P5-90

Hersteller:

Take 2 / Gametek

Genre:

Adventure

Schwierigkeitsgrad:
schwer

Besonderheiten:

dt. Version in Vorbereitung

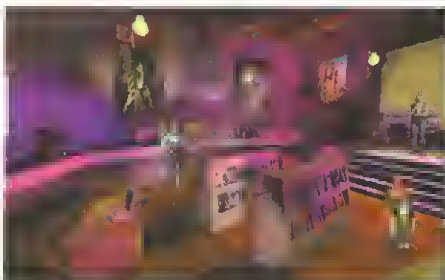
Zirkapreis:

130 DM

Grafik: Super-VGA
Sound: General Midi,
Soundblaster
Festplatte: 20 MByte
Prozessor: 386er
RAM-Bedarf: 4 MByte
Steuerung: Maus

Grafik: 79%
Sound: 75%

74%



Heiße Ware im Regal: Ein geheimer Porno-Comic-Laden des 21. Jahrhunderts



Im Pferderennen-Wettbüro können wir mit etwas Grips unsere Finanzen auffrischen



Rachel gib mir mal die Pulle rüber: Bequemer Itemtausch im geräumigen Inventory

Howdy

Alone in the Dark 3

Fast möchte man ihn in die Vektorarme nehmen und trösten: Soviel Pech am Stück wird sonst nur ausgesuchten Serienhelden der Kinoleinwand gegönnt. Daß auch ein Computerspielerheld zu solchen Fortsetzungsehnen gelangt, spricht eindeutig für die Qualität der Vorgängerprogramme. Damals, vor gut zwei Jahren, sorgte Infogrames mit neuem Spielkonzept und ungewöhnlich frischer Grafik für mildes Aufsehen unter Testern und Spielern. Vektordetektiv Edward Carnby hatte schon im ersten Teil der Trilogie einen Hang zum Übersinnlichen und schlug sich vornehmlich mit Geistern aus Lovecrafts Chtulu-Mythos herum. Im zweiten Teil der Serie ging's gegen eine andere Fraktion der Unterwelt. Diesmal machten durchsichtige Piraten, frisch der Voodoo Mythologie entsprungen, Jagd auf uns. Im dritten Teil nun verschlägt es

uns mittenmang in den amerikanischen Western. Wie wir bereits aus Tobe Hoopers "Poltergeist" wissen, stehen die alten Indianergötter gar nicht darauf, wenn geldgierige Bleichgesichter auf ihren heiligen Begräbnisstätten siedeln. Doch genau das ist in der ehemaligen Westernstadt "Slaughter Gulch" passiert. Die verbliebenen Blutsbrüder verfluchen kurzerhand die weiße Brut, die seitdem durch die Prärie spuken muß und uns das Leben schwer macht. Während die ursprüngliche "Alone in the Dark" Programmiertruppe inzwischen in technisches Neuland aufgebrochen ist und uns mit dem "Little Big Render-Adventure" erfreute, setzt Infogrames weiterhin auf die alte Spiel-Engine. Das heißt Polygonheld Edward marschiert auf Tastaturbefehl relativ frei durch eine gezeichnete Kulisse, die wie beim Film aus den verschiedensten Blickwinkeln



Grusel frei! Held Edward darf wieder mit den Zähnen klappern, endlich eine Winchester benutzen und unten sogar als Marschbauer aktiv werden.



In der Mechanismus fällt die Zahnräder



Wenn das Pat Garrett wüßte: Jetzt werden die modernen Knochen seiner Westenerkollegen schon in einem Computerspiel verbraten. Was den alten Haudegen dann aber wieder versöhnlich stimmen wird, ist die liebevolle Detailversessenheit, mit der Infogrames sich der Westem-Szenerie nähert. Die Hintergründe und Kulissen sind wirklich exzellent gezeichnet, der Country-Sound schön gruselig schräg und die reichlich auftretenden Geister von exquisiter Gemeinheit. Drumherum

gibt's jede Menge Gegenstände, viele Hinweise in gedruckter Form, originelle Rätselkost und eine sehr gute deutsche Synchronisation. So weit so gut. Weniger nett finde ich die Tatsache, daß in der Gruselmär immer noch die gleiche Spiel-Engine werkelt, die uns schon vor zwei Jahren beglückt hat. Das heißt, "Tote Winkel", die zu regelmäßigen Ableben führen, Gegenstände, die man nur per Zufall in der hinterletzten Ecke findet und ein Inventory-Aktions System, das ob seiner Umständlichkeit ganz schön nervt. Wen das schon in den ersten beiden Teilen nicht gestört hat, darf furchtlos losgruseln. Greenhorns sollten nicht ohne einen Proberitt starten.

dargeboten wird. Im Gegensatz zu den ersten beiden Teilen hat man hier deutlich zugelegt: Die gefürchteten "Toten Winkel" finden wir jetzt nicht mehr so oft. Am "Objekt-handling" wurde dagegen nichts verändert. Immer noch schalten wir auf einen gesonderten Bildschirm um, wählen dort einen Gegenstand aus und können dann, zurück in der Spielwelt, die entsprechende Handlung ausführen. Ist Edward unbewaffnet, müssen wir uns mit Händen und Füßen wehren, sonst steht reichlich Meuchelmateral für die diversen Untoten zur Verfügung.

Wer Wert auf harte Gefechte legt, wählt einen anspruchsvolleren Schwierigkeitsgrad, von denen es insgesamt drei gibt. Wer weit genug im Spiel vordringt, wird von einem weisen Shamanen in einen Puma verwandelt und sprintet sogar zeitweilig auf allen Vieren durch das Abenteuer. vw



Und morgen werde ich Deputy: ein Sheriffstern am Kragen



Schräg: Vor seltsamen Perspektiven sollten Mann und Frau nicht zurückschrecken



Miezekatze: vom lokalen Schamanen in einen gemeinen Gebirgspuma verwandelt

MS-DOS CD-ROM

Getestet auf Gateway 2000 P5-90

Hersteller:

Infogrames

Genre:

Action-Adventure

Schwierigkeitsgrad

einstellbar

Besonderheiten:

Deutsch synchronisiert

Zirka-Preis:

100 DM

Gratik: VGA

Sound: Soundtaster

Festplatte: 20 MByte

Prozessor: 386er / 33 MHz

RAM-Bedarf: 4 MByte

Steuerung: Tastatur

Gratik: 77%

Sound: 72%

73%



Mensch gegen Biest: Wer die besseren Karten hat, entscheidet sich erst im Kampf

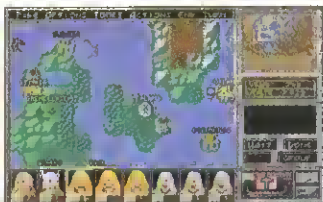
Die spinnen, die Götter Hammer of Gods

Sie sind als marodierendes Völkchen in die Geschichte eingegangen und jetzt versuchen sie auch, den PC zu erobern. Doch leider kann man nicht sagen, daß die Wikinger dieses Mal Glück haben werden.

In *Hammer of Gods* bewegen wir unsere Trupps zu Lande und zu Wasser, wobei sich mit jedem Zug mehr und mehr von der uns umgebenden Landschaft enthüllt. Wir können Bündnisse schließen, Handel betreiben oder einfach versuchen, unserem Gegner die Gurgel durchzuschneiden. Dazu steht uns eine Vielzahl unterschiedlicher Gefolgsleute zur Verfügung, die nur darauf

fen, wobei man einen Gott nach dem anderen abhaken muß. Jeder hat schließlich eine andere Aufgabe für Euch parat. Da gilt es, in Klöster zu erobern (obwohl einem das taktisch im Moment überhaupt nicht in den Kram passen mag), mit bestimmten Feinden Frieden zu schließen (vielleicht gerade dann, wenn man ihn gerade in die Knie gezwungen hat), oder man bekommt im schönsten Feldzug den Befehl, eine Handelsroute aufzubauen.

Im großen und ganzen ist *Hammer of Gods* ein recht kurzweiliges Spiel. Wer aber die Wahl hat, sollte zu *Masters of Magic* greifen. ps



Das Erobern lag ihnen im Blut: Die Wikinger auf großer Fahrt

wartet, Städte zu erobern und auszuplündern. In diesem Spiel hat man Rollenspielelemente mit einem Managementspiel verknüpft, so daß kriegerisches Geschick alleine nicht ausreicht, um schließlich den Ostseeraum von allen Mitkonkurrenten zu säubern.

Man kann sich zwar eroberte Städte relativ gradlinig nach oben arbeiten, wer aber auf die Idee gekommen ist, dies auch noch mit diversen Aufgaben zu verknüpfen, der sollte wegen Behinderung des Spielspaßes aus dem Verband der Programmierer ausgeschlossen werden. Denn eigentliches Ziel ist es, an Odins Tafel zu speisen. Dazu muß man sich einen ganzen Stammbaum nach oben kämp-

Mach's noch einmal ... Castles 2 CD



So sieht dann das eigentliche Spiel aus: Seit 93 gleich geblieben

Im Normalfall machen gewiefte Spieler um Programm mit einem "Deluxe"-, "Gold"- oder "Enhanced"-Zusatz einen großen Bogen:

Oft lauert hinter dem vielversprechenden Titelhängsel ein nur mäßig bis uninspirierter Aufguß des Originals. Im Fall von Interplays *Castles 2: Enhanced* sieht dies nicht ganz so düster aus. Zwar hat sich am Originalspiel nichts geändert, aber das Drumherum wurde tüchtig aufgebohrt. So gibt's jetzt eine kleine "Filmbibliothek" über berühmte Schlösser und Burgen. Videosequenzen informieren den künftigen Schloßherrn über die Einzelteile (Burggraben, Tür-

wird auf den 3D-Editor umgeschaltet. Hier versucht Ihr Euch selbst im Schloßdesign oder ladet einen fertigen Bauplan. Bei besonderen Ereignissen wird ein kleiner Filmschnipsel eingeblendet – beim Original liefen diese nur in einem Minifenster, bei der "verbesserten" Fassung sind die Filme im Hauptfenster zu sehen. Ebenfalls neu sind 3D-Sequenzen aus dem Burginneren.

Ein Superspiel war und ist *Castles 2* nie gewesen. Das Videoleckerli, mit einem "britischen" Burgführer ist nett und informativ. Auf das Spiel selbst haben diese Infos jedoch keine Auswirkung. mh

MS-DOS CD-ROM

Getestet auf Gateway 2000 P5-90

Hersteller:

New World Computing

Genre:

Strategiespiel

Schwierigkeitsgrad:

mittel

Besonderheiten:

englische Sprachausgabe

Zirka-Preis:

100 DM

Grafik: SVGA
Sound: Adlib, Roland, Soundblaster
Festplatte: 10 MByte
Prozessor: 386er
RAM-Bedarf: 4 MByte
Steuerung: Tastatur, Maus

Grafik: 59%
Sound: 49%

61%



So soll unsere Burg mal aussehen: wie Conwy Castle

me, Zugbrücke) und Wissenswertes zum Thema Burgbau. Ähnlich wie in einem Dokumentarfilm, führt ein Sprecher (komplett in Englisch) den Betrachter – also uns – durch die verschiedenen Filmpassagen. Habt Ihr genügend Infos, könnt Ihr ins Spiel einsteigen: Auf einer Landkarte übernehmt Ihr eine Provinz, laßt Rohstoffe abbauen, Soldaten rekrutieren und Nachbarn ausspionieren. Wollt Ihr eine Burg bauen,

MS-DOS CD-ROM

Getestet auf Gateway 2000 P5-90

Hersteller:

Interplay

Genre:

Strategiespiel

Schwierigkeitsgrad:

mittel

Besonderheiten:

Videosequenzen

Zirka-Preis:

120 DM

Grafik: VGA
Sound: Adlib, Soundblaster/Pro
Festplatte: 5 MByte
Prozessor: 386er/33 MHz
RAM-Bedarf: 4 MByte
Steuerung: Tastatur, Maus

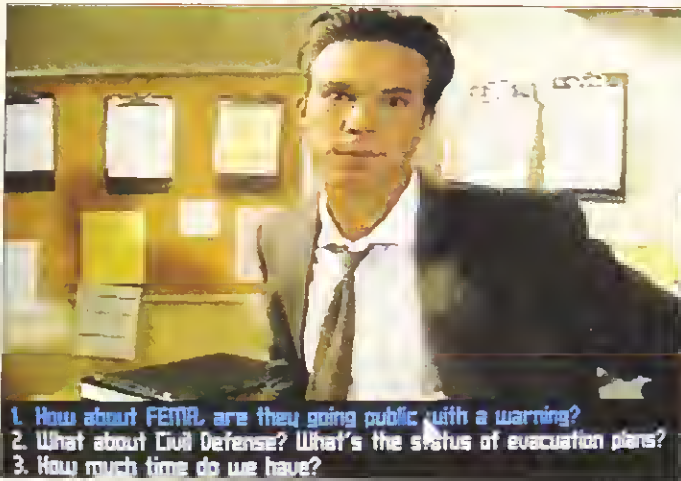
Grafik: 58%
Sound: 56%

67%

FBI-Allerlei Flash Traffic



Gemein:
Wir beobachten
unser ausgezogenes
Opfer durch das
Fenster – typisch FBI



1. How about FEMA, are they going public with a warning?
2. What about Civil Defense? What's the status of evacuation plans?
3. How much time do we have?

Die Qual der Wahl: Je nach Antwort, geht's weiter oder auch nicht

Das Zauberwort heißt MPEG und die Spielebranche kommt nicht aus dem Knick. *Return to Zork* war mehr recht als schlecht, und *Dragons Lair* entzieht sich mittlerweile wohl jeglicher Kritik. Allein Crystal Dynamic' *The Horde* (liegt der ReelMagic Lite bei) kann überzeugen. Aus Mangel an guten Spielen greift sich ReelMagic-Hersteller Sigma nun selbst unter die Arme und entwickelte mit Tsunami Media den interaktiven Spielfilm *Flash Traffic* – natürlich unter Ausnutzung der MPEG-Qualitäten. So ist *Flash Traffic* auch kein wahres Adventure, sondern eine Aneinanderreihung von MPEG-Filmen, deren Reihenfolge Ihr bestimmt.

Euer Ego versetzt sich dabei in die Rolle eines FBI-Agenten, der in L.A. eine Wasserstoffbombe finden sollte. Nichts leichter als das, denkt man sich, doch das Bömbchen wurde von einem Grüppchen Terroristen irgendwo eingegraben und sprengt in 24 Stunden die

Stadt mitsamt aller Hollywood-Stars in den Himmel. Ihr seid jetzt der Mann, an dem das Leben von Millionen Menschen klebt und so macht Ihr Euch auf, die Bösewichte dingfest zu machen und die Bombe zu entschärfen. Dazu durchwühlt Ihr Aktentaschen, befragt den CIA, quetscht zwei festgenommene Terroristen aus und schickt SWAT-Teams durch die Gegend, um hie und da

Leute festzunehmen. Als Kommunikator steht Euch ein Kollege zur Seite, mit dem Ihr Euch ständig unterhaltet und dem Ihr Anweisungen gebt, denn nur durch ihn steuert Ihr den Film. So gibt's eine Filmsequenz, danach eine Liste verfügbarer Antworten oder sonstiger Sätze und, je nachdem wie Ihr entschieden habt, kommt das nächste Filmchen, und die nächsten Sätze dürfen

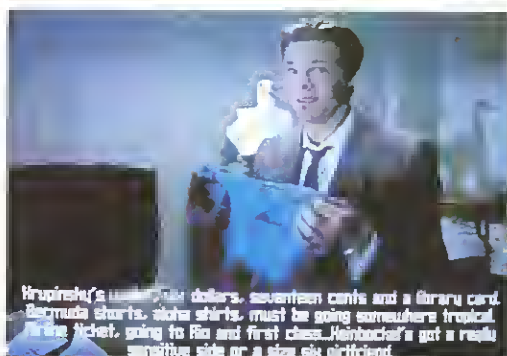
angeklickt werden. Vertut Ihr Euch in den Ermittlungen, fliegt auch mal die Stadt in die Luft oder Ihr werdet mit Eurem Kumpel von den Terroristen geröstet, doch mittels eines gespeicherten Spielstandes darf so oft wie nötig wiederbegonnen werden. Solltet Ihr kein Double-Speed-Laufwerk besitzen, gibt's Probleme mit dem Sound und Ihr schaltet am besten den Textmodus ein. *kn*



1. Check it out. I don't want any surprises.
2. Open the case.
3. Search the room.



She's alive, barak. This is Unit 2. I need someone to find out what's heading south. What do you want to do?



Wikipedia's... dollars, seventeen cents and a library card. Bermuda shorts, alpha shirts, must be going somewhere tropical. The ticket, going to Rio and first class. Heineckel's got a really sensitive side or a size six girlfriend.

Da hat man unseren Lockvogel erstochen und der Stecher ist uns mal wieder entwischt

Beweise sind alles: Die blaue Unterwäsche führt uns zur tickenden Atombombe



na ja

Hier stehen wir wieder vor der alles entscheidenden Frage "Spiel oder Film?". "Flash Traffic" ist ein mehr oder minder interaktiver Zusammenschritt mehrerer Szenen, wobei sich die Interaktivität auf das simple Anklicken von Sätzen reduziert. Das hört sich alles total unspannend an und das ist es auch, wäre da nicht die recht nette Story. Wir wollten doch schon immer FBI-Agent spielen und ganz L.A. vor einer Wasserstoffbombe retten. Das technische Drumherum wirkt, dank MPEG-Qualität, recht gelungen, auch wenn die Filmszenen samt Schauspielern des öfteren einen eher unfreiwillig witzigen Touch haben. MPEG-Fans werden also nach monatelanger Abstinenz wieder bedient, alle anderen schauen charmant weg: "Flash Traffic" ist eine auf Dauer nervige Klickerei, für die sich die Anschaffung der Karte nicht lohnt.

MS-DOS CD-ROM

Getestet auf Gateway 2000 P5-90

Hersteller:

Sigma/Tsunami

Genre:

Adventure

Schwierigkeitsgrad:

mittel

Besonderheiten:

MPEG-Karte erforderlich

Zirka-Preis:

100 DM

Grafik: VGA

Sound: Soundblaster,

Pro Audio

Festplatte: 2 MByte

Prozessor: 386er

RAM-Bedarf: 4 MByte

Steuerung: Maus

Grafik: 58%
Sound: 60%

43%

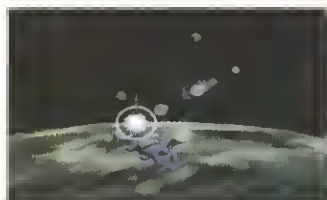
Ave Centaur!
Mit dem
Flitzebogen
gegen den
verdutzten
Halbmenschen



Die Suche nach Freitag **Robinsons Requiem**

Wenn der Lebensraum auf unserer guten Mutter Erde knapp wird, greift die Regierung zu ungewöhnlichen Maßnahmen: Potentielle Erdenbürger werden auf einen Gefängnisplaneten im All zur Bewährungsprobe ausgesetzt. Wer hier lange genug überlebt, darf auf den "blauen Planeten" zurück. In einer feindlichen 3D-Welt, in denen Abgründe, wilde Tiere, Nahrungsprobleme und andere "Insassen" das Aus für Euer Häftlingsleben bedeuten können, habt Ihr nur Euren Mini-Computer zum

alle Richtungen. Alle Aktionen werden über eine Icon-Leiste am rechten Bildschirmrand gesteuert. Gegner vertrimmt Ihr im Echtzeitmodus. Trotz der innovativen Idee und einer echten Spielherausforderung hinterläßt die eher laue technische Umsetzung einen nur mäßig guten Gesamteindruck. Den können auch das ausführliche Intro, die Filmsequenzen, die deutsche Komplett synchronisation und der Kampfmodus gegen andere Robinsons in der CD-ROM-Variante kaum verbessern. fh



Neue Intro- und Zwischensequenzen auf der CD-RDM

Freund. Der unterrichtet Euch ständig über Euren Gesundheitszustand. Neben Erkältungen habt Ihr mit Knochenfrakturen, Vergiftungen und Infektionen zu schaffen, die schon mal die Selbstamputation Eures Beines erfordern können. Zehn verschiedene Landschaften stellen unterschiedliche Anforderungen an Euren Überlebensgeist. Lediglich mit einem Erste-Hilfe-Kofferchen ausgestattet, müßt Ihr selbst für Kleidung, Jagdwaffen und weitere Ausrüstungsgegenstände sorgen. Als Jäger und Sammler werdet Ihr schnell fündig: Von der Keule bis zur Laserwumme ist früher oder später alles im Angebot. Die 3D-Ansicht erinnert an *Comanches* Voxel-Welt und scrollt in

MS-DOS CD-ROM

Getestet auf Gateway 2000 P5-90

Hersteller:

Silmarils

Genre:

Action-Rollenspiel-Mix

Schwierigkeitsgrad:

einstellbar

Besonderheiten:

Automapping

Zirka-Preis:

120 DM

Grafik: VGA

Sound: Adlib,

Soundblaster

Festplatte: 6 MByte

Prozessor: 386er

RAM-Bedarf: 2 MByte

Steuerung: Maus

Grafik: 50%

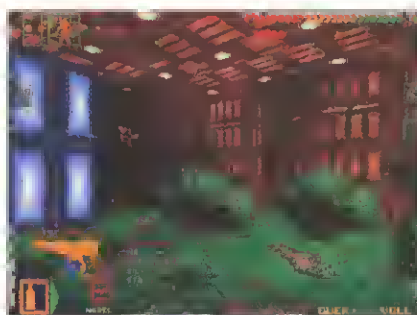
Sound: 46%

66%



Ganz schön detailliert

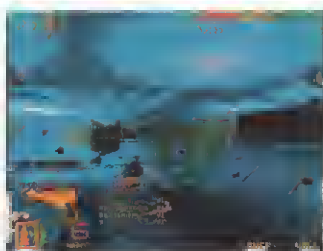
System Shock CD



Hochauflösende
Photosynthese:
Das satte Grün
der Ruheoase in
dichtgedrängter
Super-VGA-Pixel-
pracht.

Sie machen es uns nicht leicht, die Jungs von Origin. Wer in den vollen Genuß dieser sehr schönen CD-ROM-Version kommen möchte, sollte seinen Rechner mit 8 MByte RAM fahren. Dafür wird dann auch einiges geboten. Alle Spielgrafiken darf man in Super VGA (640 x 400 und 640 x 480) genießen, vorausgesetzt zu Hause steht ein Pentium, sonst wird's arg ruckelig. Für langsamere Rechner mit 4 MByte RAM stehen die VGA-Auflösungen 320 x 200 oder 320 x 400 zur Verfügung. Alle

verraten. Abgesehen von diesen Verbesserungen kommt Ihr in den Genuß eines der besten Spiele des vergangenen Jahres. Diverse Etagen einer Raumstation müssen besucht werden, unzählige Monster werden dabei getilgt, reichlich Puzzles gelöst und nebenbei schauen wir noch im Cyberspace vorbei. Besitzer von schnellen Rechnern sollten sich deshalb ganz klar für die CD-ROM-Version entscheiden, alle anderen sind mit der Diskettenvariante ebenso gut bedient. vw



Man spricht Deutsch: Alle Texte gibt's jetzt fertig übersetzt

Logs und E-Mails werden wahlweise auf Deutsch oder Englisch gesprochen. Dazu gibt's erweiterte Zwischensequenzen und Intro- und Extroszenen. Wem das immer noch nicht reicht, der darf sich auf drei neue Minispielchen freuen. Außer den Namen "Wing0", "15" und "Trioptoe" sei an dieser Stelle nichts

MS-DOS CD-ROM

Getestet auf Gateway 2000 P5-90

Hersteller:

Origin

Genre:

Action-Adventure

Schwierigkeitsgrad:

einstellbar

Besonderheiten:

deutsche Sprache

Zirka-Preis:

130 DM

Grafik: VGA, Super VGA

Sound: General MIDI,

Soundblaster

Festplatte: 20 MByte

Prozessor: 486er, 33 MHz

RAM-Bedarf: 4 MByte

8 MByte

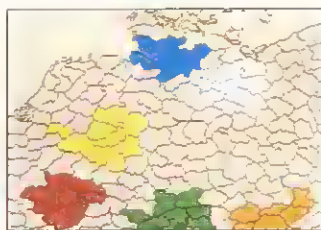
Steuerung: Joystick, Maus

Grafik: 79%

Sound: 72%

89%

Mit eiserner Faust Kingdoms of Germany



Die Königreiche Deutschlands

Zwei Dinge braucht der Mensch in diesem Spiel: Rohstoffe und Soldaten. Denn genau genommen ist *Kingdoms of Germany* ein Spiel mit zwei Aspekten. Da muß zuerst einmal dafür gesorgt werden, daß die Untertanen nicht mit leerem Magen tatenlos in der Gegend herumstehen. Und zum anderen solltet Ihr Eure Kräfte darauf verwenden, den

Nachbarn Grund und Boden streitig zu machen. Dazu stehen Euch insgesamt acht Truppentypen mit unterschiedlicher Durchschlagskraft zur Verfügung. Angefangen vom Schwertkämpfer über den Ritter bis hin zum Champion ist alles dabei. Finanzielle Einkünfte, die unbedingt notwendig sind, um diese Herren zu rekrutieren und zu bezahlen,

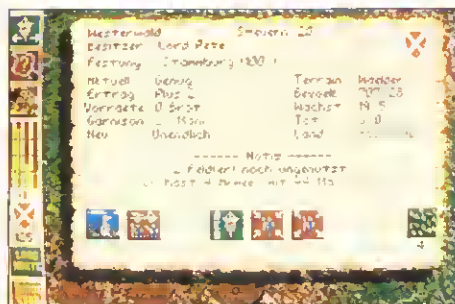
erzielt Ihr durch diverse Steuereinkünfte. Habt Ihr genug für einen Feldzug beisammen, dann könnt Ihr der Nachbarschaft auf die

Pelle rücken und versuchen, ihnen das eine oder andere Territorium abzujagen, um es dann dem eigenen Geltungsbereich einzuverleiben.

Kingdoms of Germany erinnert ungemein an *Lord of the Realms*. *Kingdoms of Germany* hingegen bietet im Vergleich zum Konkurrenzmodell im Battlemodus nur eine statische Anzeige, die das ganze Geschehen ziemlich abstrakt und langweilig darstellt. Hätte man sich auf einen Schlachtenmenü eingelassen, das ein wenig lebhafter ist (dabei ein einfacheres, vor allen Dingen visuelles Management-Menü eingebunden), könnte man vielleicht ja so etwas wie ein wenig Spielspaß empfinden. So aber wirkt *Kingdoms of Germany* recht lieblos zusammengestoppelt

Haben wir unsere Kapazitäten auch ausgenutzt? Hier können wir es überprüfen

ps



MS-DOS CD-ROM

Gelestet auf Gateway2000 P5-90

Hersteller:

Starbyte

Genre:

Strategiespiel

Schwierigkeitsgrad:

einstellbar

Besonderheiten:

keine

Zirka-Preis:

100 DM

Grafik: VGA

Sound: Soundblaster

Festplatte: -

Prozessor: 386er

RAM-Bedarf: 4 MByte

Steuerung: Maus

Grafik: 49%

Sound: 37%

57%

Mühlenstr. 10

Bit Brothers 46047 Oberhausen



Wir freuen uns auf Ihre Bestellung unter:
Telefon 0208/888612
Telefax 0208/888712
BITX: Zimmermann CD-ROM#



EIN BIT MEHR...! Spiele

- Aces of the Deep DV 84,95
- Bundesl. Manager 3 DV 69,95
- Colonization DV 89,95
- Creature Shock DV 99,95
- Cyberia DA 99,95
- Die Höhlewelt-Saga DV 89,95
- Doom 2 DA 79,95
- Dragon Lore DV 79,95
- DSA - Sternenschweif DV 79,95
- Ecstasica DA 89,95
- Inferno DV 99,95
- King's Quest 7 DV 89,95

Natürlich haben wir auch fast alle anderen Programme zu absolut günstigsten Preisen!!!
Panzer General
CD-ROM/DISK DA 79,95

Bioforge
CD-ROM DV 84,95

- Kyrandia 3 DV 84,95
- Little Big Adventure DV 89,95
- Magic Carpet DV 89,95
- NASCAR Racing DV 84,95
- Quarantine DV 79,95
- System Shock Euh. DV 84,95
- Transport Tycoon DV 89,95
- Under a Killing Moon DA 99,95
- US Navy Fighters DV 89,95
- Warcraft DA 79,95
- Wing Commander 3 DV104,95
- Wings of Glory DV 84,95

EROTIK

Erotik-CD's mit gegen Altersnachweis (Ausweiskopie)!

Bitte fördern Sie unsere kostenlose Preisliste an!
Adult Movie Almanac 99,95
die scharfe Erotik-Datenbank
Adventures of Mikki Finn 89,95
Top Movie von Starware - 2 CD's 79,95
After Midnight 79,95
Screen Saver(!) - heißes Teil
Beverly Hills 90269 69,95
Top-Movie mit Diederik Holland
Busty Babes 3 79,95
Unser Tip! Fotos in Super-Qualität
Carol Lynn: Hotel Bizarre 69,95
90 min Video
Danish Girls Exclusive 39,95
Original dänische Privatmodelle
Danish Girls Only 1+2 je 39,95
Privatfotos dänischer Mädchen
Girls in Lack und Leder 2 69,95
der 2. Teil der Fetisch-Reihe
High Volume Nudes 64,95
500 High-Quality-Fotos
Night Watch 1 79,95
Adventure im amerik. Wachtel
Versandkosten: Nachnahme 9,95 DM, Vorkasse/EC-Scheck 5,95 DM; ab einer Bestellsumme von 250,- DM erfolgt die Lieferung versandt kostenfrei!

Sie interessieren sich für gute Erotik-CD's, haben aber Angst Ihr Geld für minderwertige Ware auszugeben? Dann empfehlen wir Ihnen unsere Adult-Sampler
"A Taste of Erotica"
"Virtual Vibrations"
"Vivid Sampler"

Jeder dieser Sampler enthält viele Demonstrationen der besten Erotik-CD's aus unserem Programm.
Hier können Sie sich selbst von der Top-Qualität dieser Programme überzeugen. Und das zum Preis von nur **19,95 DM** oder alle drei zusammen für **49,95 DM**

- Night Watch 2 89,95
- 2. Teil des Bestsellers
- Ropes & Chains 39,95
- Fesseln & Ketten
- Sensuous Girls 3D 59,95
- 3D-Bilder (inkl. 3D-Brille!!!)
- SEXY-ROM Sixpack 239,95
- 6 CD's mit über 29000(!) Fotos
- Sex CD-ROM 1 - 3 je 34,95
- über 2000 Bilder je CD
- Seymore Butts Adventure 99,95
- der absolute Top-Hit aus den USA
- Sweet Cheeks 49,95
- über 1700 Bilder und 100 Anim's
- The Dream Machine 99,95
- interaktives Adventure - Bestseller
- Touch me, feel me 69,95
- Einblicke in die "Lesbian Love"
- I racy, I love you 59,95
- Film mit Top-Star Tracy Lords
- XXX-trem 39,95
- über 1500 Bilder

Kein Ladenverkauf! Selbstabholung nach telefonischer Absprache möglich
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.
Händler anfragen erwünscht!

Game It!

☎ 07569/92020

	3,5"	CD
Aces of the Deep	76,95	79,95
Colonization	79,95	84,95
Dark Forces		79,95
Disk World	64,95	74,95
Kingdoms of Germany		59,95
Little Big Adventure		83,95
Magic Carpet		84,95
Master of Magic	79,95	79,95
Novastorm		69,95
Panzer General	64,95	64,95
Rise of the Robots	66,95	73,95
Sternenschweif	62,95	66,95
System Shock	67,95	75,95
Transport Tycoon	79,95	79,95
US Navy Fighters		79,95
Wing Commander 3		94,95
Noctropolis CD	84,95	Virtuoso CD 78,95

Weitere Titel Preise erfragen!

Nachnahmeversand: DM 9,90 + NN-Gebühr, Vorkasse/EC-Scheck DM 6,90, ab DM 250,- frei
Preise sind Stand 16.1.95 - Tagespreise erfragen, wir geben Preissenkungen sofort weiter!

Game It! ☐ Kreuzthal • 87474 Buchenberg
☎ 07569/92020 • FAX 92022



Da strahlt der General-Feldmarschall: Wir besorgen uns Nachschub

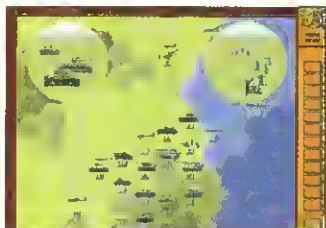


Hexfeld-Rommel

Panzer General

Die heikle Thematik "Zweiter Weltkrieg" ist der Schauplatz der rund 50 Einzelszenarien, in denen Ihr wahlweise auf Seiten der Achsenmächte oder der Alliierten Eure Truppen befehligt, und des umfassenden Campaign-Modus, der Euch auf deutscher Seite durch den gesamten Kriegsverlauf führt. Die Reihenfolge der Szenarien hängt hierbei von Euren Einzelerfolgen ab. Erreicht Ihr Euer Missionsziel nicht innerhalb der vorgegebenen Zeit, versagt Euch das oberste Heereskommando Spezialmissionen wie zum Beispiel die Invasion von England. Im Optionsmenü

deren Daten wurden von den amerikanischen Designern recht akkurat recherchiert, geschichtliche Absurditäten wurden allerdings nicht ausgelassen: Schlagt Ihr Euch extrem gut, könnt Ihr mit Prototypen wie Dorniers "Pfeil" zum Sturm auf Amerika blasen. Die CD-Version bietet Euch historische Zwischensequenzen aus Wochenschauen und ein Missionsbriefing in englischer Sprache, jedoch mit unüberhörbarem deutschen Akzent. Jugendliche, deren historisch-politisches Weltbild noch nicht gefestigt ist, sollten diesem Programm nur mit elterlichem Rat zugeführt werden. fh



Westward Ho: Wir blasen zum Sturm auf Washington

stellt Ihr neben dem Schwierigkeitsgrad ein, ob Eure Fahrzeuge neu betankt oder aufmunitioniert werden müssen und ob Wettereinflüsse eine Rolle spielen sollen. Nachschub und Neueinheiten erwerbt Ihr mit "Prestigepunkten", die Ihr für errungene Teilsiege zugesprochen bekommt. Eure Einheiten erhalten mit dem Kriegsverlauf anwachsende Erfahrungspunkte und können zudem auf die neuesten Errungenschaften der deutschen Forschung aufgerüstet werden. So kann es sein, daß eine Einheit, die zu Anfang des Krieges mit Panzer-III-Fahrzeugen ausgerüstet war, im entsprechenden Kriegsjahr über Königstiger verfügt. Die Einheiten und

Karibisches Mah Jongg

Tendo



Nein, wie süß! An eine Kinderversion hat man auch gedacht.

Wie nennt man ein Spiel, bei dem man in einem Haufen von Steinen immer zwei herausfinden muß, die zueinander passen? Falsch, es heißt Mallihouana und ist nicht die chinesische Version eines verbreiteten Rauschmittels. Bleichley versucht zwar, Tendo als ebenso suchterzeugend zu verkaufen, aber es ist zu offensichtlich, daß man hier einen ziemlich billigen Klau vollzogen hat. Der einzige Unterschied zum traditionellen Mah Jongg besteht nur in der Form der Steine und den abgewandelten Symbolen. Ansonsten hätte man auch ohne weiteres den chinesischen

tion erneut gespielt werden kann. Die vorgegebene Form bleibt bei dieser Variante bestehen. Im Challenge Modus muß man gegen einen computergesteuerten Gegner reüsilieren, während in der Netzwerkvariante der Gegner aus Fleisch und Blut sein kann. Hierzu ist allerdings mindestens ein Windows 3.11 notwendig. Richtig Spaß machen ja solche Spiele erst, wenn es die richtigen Geräusche dazu gibt. Leider waren Soundeffekte und Musik in diesem Spiel komplette Fehlanzeige, obwohl es eine Menüleiste gibt, über die man beides einstellen kann. ps

MS-DOS CD-ROM

Getestet auf Gateway2000 P5-90

Hersteller:

SSI

Genre:

Strategie

Schwierigkeitsgrad:

einstellbar

Besonderheiten:

keine

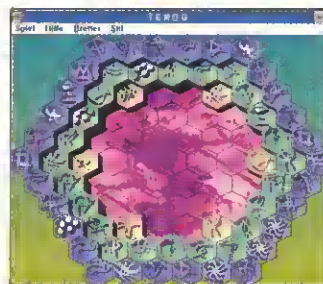
Zirka-Preis:

120 DM

Grafik: Super VGA
 Sound: Roland, Soundblaster
 Festplatte: max. 10 MByte
 Prozessor: 386er
 RAM-Bedarf: 4 MByte
 Steuerung: Maus

Grafik: 61%
 Sound: 66%

90%



Mah Jongg oder nicht Mah Jongg, das ist hier die Frage

Klassiker erneut auf den Markt bringen können. Neben der ursprünglichen Bemusterung der Steine habt Ihr noch die Möglichkeit, kindgerechtere Motive zu benutzen. Ganz Verwegene spielen dabei mit Windings (Ihr wißt schon, den Symbol- und Zeichensatz, der bei jedem Textprogramm gleich mitgeliefert wird). Es gibt insgesamt vier Möglichkeiten, Tendo zu spielen. Da ist zunächst einmal die Campaign, bei der Ihr versuchen müßt, das Spiel in einer vorgegebenen Zeit zu gewinnen. Random wiederum bedeutet, daß ein bereits gelöstes Tendo mit einer neuen Steinkombina-

WINDOWS CD-ROM

Getestet auf Gateway2000 P5-90

Hersteller:

The Bleichley Group

Genre:

Denkspiel

Schwierigkeitsgrad:

einfach

Besonderheiten:

Netzwerkfähig

Zirka-Preis:

80 DM

Grafik: Windows
 256 Farben
 Sound: keine Angaben
 Festplatte: 6 MByte
 Prozessor: 386er
 RAM-Bedarf: 4 MByte
 Steuerung: Maus, Tastatur

Grafik: 47%
 Sound: -

37%

Pirates!

KA-50 Hokum



Ansichtssache:
Die Außenansichten lassen sich mal wieder stufenlos um den Rotor bewegen



Die Brücke: Von hier aus darf auch ein AA-Gun bedient werden

Das Problem ist nicht neu, stellt sich den Seefahrern noch heute, und eine Lösung ist nicht in Sicht: die Piraterie. Vor allem in asiatischen Gewässern machen schwerbewaffnete Piraten in Schnellbooten Jagd auf Handelsschiffe aller Art, und ehe die Küstenwache etwas mitbekommen hat, sind die Freibeuter wieder verschwunden. Ein leidiges Thema, aber für eine Simulation, dank der Abstinenz des kalten Krieges, eine willkommene Abwechslung zu den etlichen "Fang-den-Drogenbaron"-Szenarios. In Virgins *KA-50 Hokum* befehligt Ihr eine Einsatzgruppe, stationiert auf einem Basisschiff irgendwo in einem asiatischen Atoll. Eure Aufgabe ist es, mit acht zur Verfügung stehenden Hubschraubern die Piraten zu verbannen oder besser noch gänzlich zu vernichten. In der Mischung aus Strategiespiel und Simulation agiert Ihr hauptsächlich von der zoombaren Karte des Atolls aus, setzt hier die Waypoints für Euer Basisschiff und legt Missionen für die vier

Hubschrauber-Typen fest. Die Missionen werden bei Bedarf jedoch auch vom Computer festgelegt. An Helis stehen Euch sowohl der brandneue und beste Kampfhubschrauber der Welt, der *KA-50 Hokum* als auch die MI-8 Hip, die AH-1W Super Cobra oder die Wetsland Army Lynx zur Verfügung. Vor Missionstart ist es Euch überlassen, die jeweilige Mission selbst zu fliegen oder einen Computerpiloten ins Cockpit zu setzen. Die Bewaffnung der Maschinen ist Euch dann auch überlassen. Habt Ihr während der Mission keine Lust mehr, genügt es, den Autopiloten einzuschalten und zur Karte zurückzukehren – die Mission wird vom

Seit "Gunship 2000" standen die Rotoren im Hubschraubergenre still: Keine vernünftige Simulation wollte das Heli-Herz erfreuen. 1995 stehen hingegen gleich drei Anwärter auf den "Gunship"-Thron in den Startlöchern. "KA-50 Hokum" ist der erste Anwärter und hat leider knapp verloren. Zwar ist die Mischung aus Strategie- und Simulationselementen gelungen, doch der nötige Kick wird vermisst. Die Grafik sieht vor allem in SVGA hübsch aus. Die knackige "Gunship"-Atmosphäre wird dank der mangelnden Missionsvielfalt und fehlender Auszeichnungs- oder Beförderungsmotivation nicht erreicht. Trotzdem spielt sich Virgins Konkurrent flott. Die Idee mit dem Einklinken in die Missionen ist zudem einzigartig und beugt Langeweile vor. Hubschrauberexperten müssen zugreifen, zumal die Konkurrenten längst nicht in Sicht sind.



Autopiloten so gut wie möglich erfüllt. Wer will, darf auch in bereits fliegende Helis einsteigen und die Steuerung übernehmen.

Grafisch gibt's während der Flüge Vektorgrafik plus Texturen sowohl in VGA als auch in SVGA. Die üblichen Perspektiven, wie Außenansichten und Raketenkameras, gehören zur Standardausrüstung und die Spielstände lassen sich natürlich jederzeit speichern. Schalter für Unverwundbarkeit und unbegrenzte Munition finden sich ebenfalls, ja sogar ein Head-to-Head-Duell via Modem ist möglich. *kn*

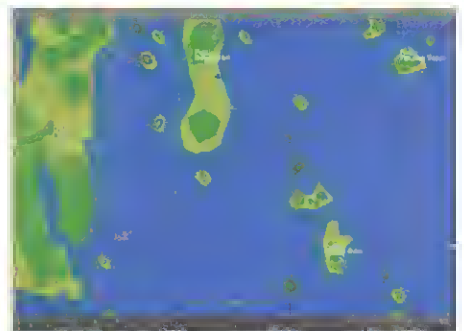
Einkaufsbummel:
Je nach Lust und Laune darf der Helicopter bewaffnet werden



Die Piratenbasis nach einem unserer durchschlagenden Erfolge



An Bord des KA-50 argumentieren wir auf kriegerische Weise



Die Karte als Umschlagplatz spielentscheidender Informationen

MS-DOS

Getestet auf Gateway2000 P5-90

Hersteller:

Virgin

Genre:

Simulation

Schwierigkeitsgrad:

einstellbar

Besonderheiten:

SVGA und Modemunterstützung

Zirka-Preis:

120 DM

Grafik: VGA, Super VGA

Sound: Pro Audio, Roland, Soundblaster

Festplatte: 10 MByte

Prozessor: 386er

RAM-Bedarf: 4 MByte

Steuerung: Joystick, Tastatur, Maus

Grafik: 74%

Sound: 38%

70%

Der mit dem Dödel tanzt

Knights of Xentar

Für Nippons Spieledesigner ist es keineswegs ungewöhnlich, Programme mit einer gehörigen Portion Sex aufzuwerten: In den Regalen fernöstlicher Softwareshops stehen jede Menge "erotischer" Computerspiele. Einer der absoluten Spitzenreiter in puncto "nackte Tatsachen" ist die Rollenspielerie "Dragon Knight" (basiert auf einem Zeichentrickfilm). Mittlerweile gibt's vier Teile der Reihe – Part 1, 2 und 4 allerdings nur in Japan. Nummer drei ist jetzt unter dem Namen *Knights of Xentar* auch in den USA erschienen. Verantwortlich ist die Firma MegaTech, die sich seit einigen Jahren darauf spezialisiert hat, solche Fernost-Software zu amerikanisieren. Die beiden Erstlinge *Cobra Mission* und *Roboface* gab's hierzulande nur als Importversion, mit *Knights of Xentar* übernimmt die Firma Softgold den Vertrieb der MegaTech-Spiele in Deutschland. Klassisch ist das Szenario von *Knights of Xen-*

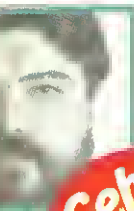
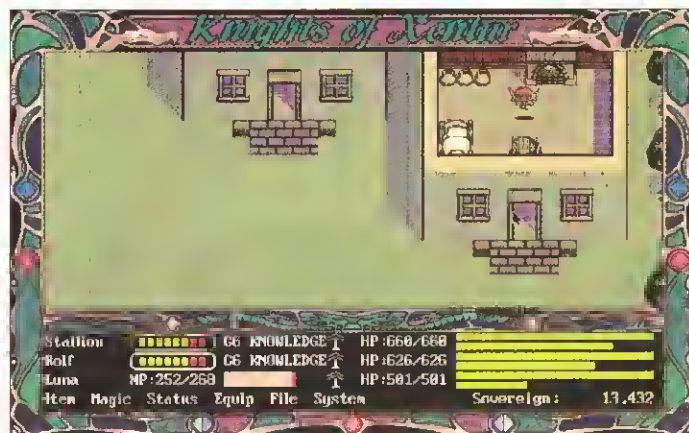
tar: Titelheld Desmond (dem Ihr beim Spielstart einen eigenen Namen verpassen könnt) muß mit zwei weiteren Helden, die im Verlauf des Abenteuers zu Euch stoßen, das Land Xentar vor dem bösen Dämonen Deimos befreien. Der Neueinstieg in die Serie wird durch einen Kunstkniff gewährt: Desmond leidet an Gedächtnisschwund, und kann sich weder daran erinnern, wer er ist, woher er kommt, was er in Xentar macht und wohin er soll. Erst im Spielverlauf lüftet sich das Rätsel um Desmonds Herkunft. Zwischen durch erscheinen besondere Filmsequenzen, in denen Aufgaben und Story erklärt werden. Je nachdem, welche Version (ab 13 oder ab 18 Jahren) Ihr habt, sind die Sequenzen mehr oder weniger deftig.

Spielerisch ist *Knights of Xentar* eine Mischung aus Rollenspiel und Actionadventure: Per Mausklick oder Tastendruck steuert Ihr Desmond und Kollegen durch Städte, Dunge-



Kämpfe sind von der Seite zu sehen (links)

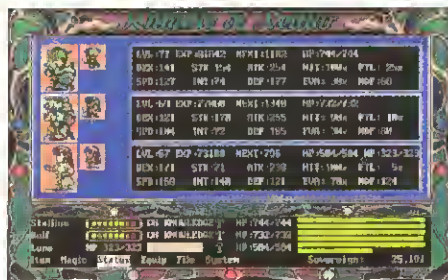
In Städten oder Dungeons wird auf eine Draufsicht umgeschaltet (unten)



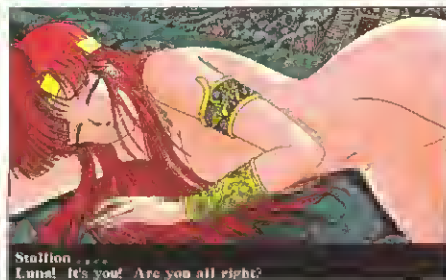
Geht so

Man kann es drehen und wenden wie man will: "Knights of Xentar" alias "Dragon Knight 3" erscheint zwei Jahre zu spät. Derweil Nippons Nippelbeschauber sich bereits mit dem vierten Part (genial) vergnügen, bekommen US- und Eurosexisten alle Kamellen vorgesetzt. Zwar metzeln sich die meisten Spieler wahrscheinlich ohne zu zögern ("Kommt da noch eine Szene?") bis zum Finale vor, aber von Abwechslung (ab 13 Jahre) oder gar ekstatischer Erregung (ab 18 Jahre) kann hier keine Rede sein. Im Gegenteil: Bei den meisten NR-18-Update-Bildern verhalten sich wichtige Schwellkörper wie bei 10 Grad unter Null. Das Blut kommt weder in Wallung, noch da hin, wo es hingehört. Die Zwischengrafiken haben einen gewissen stilistischen Reiz, spielerisch und vor allem erotisch bot der Megatech-Oldie "Cobra Mission" jedoch deutlich mehr Gehalt. In Kämpfen kann man nur eingeschränkt eingreifen, einzelne Aufträge laufen immer nach dem gleichen Schema ab, und selbst ungeübte Monsterkiller haben Desmond in viel zu wenig (Spiel)-Stunden zum Ziel gebracht.

ons und eine Oberwelt, die aus der Vogelperspektive gezeigt wird. Via Menü läßt sich der Blickwinkel auf eine 3D-Variante (von schräg oben) umstellen. Für jeden Charakter gibt's verschiedene rollenspieltypische Werte, die durch den Neukauf frischer Ausrüstung und Beförderungen verbessert werden. Kämpfe mit Monstern werden von der Seite gezeigt und laufen (fast) automatisch ab: In einem Menü wird eingestellt, welche Kampfweise der jeweilige Charakter anwenden soll (offensiv, defensiv, usw.) und welches Monster (das stärkste, schwächste) als erstes angegriffen wird. Derweil die ersten beiden Helden in der Truppe mit Waffengewalt auf die Gegner eindreschen, kann nur der letzte Charakter mit Magie hantieren – hier greift Ihr in den Kampf ein. Ihr sucht Euch die passende Zaubersart aus vier verschiedenen heraus oder pickt einen Gegenstand aus dem Gepäck. Sind alle Feinde erledigt, gibt's als Belohnung Geld, Erfahrungspunkte und gelegentlich einen Gegenstand. mh



Kurz vor Schluß: Unsere Heldencrew ist komplett und gut ausgestattet



Nackt: Nur in der Version "ab 18" sind die Damen leicht bekleidet



Hast Du aber große Ohren... der böse Wolf steht auf Rotkäppchen

MS-DOS CD-ROM

Getestet auf Stallion 4000 PS-66

Hersteller: Mega Tech

Genre: Rollenspiel

Schwierigkeitsgrad: leicht

Besonderheiten: Upgrade auf NR-18 erhältlich

Zirka-Preis: 120 DM

Grafik: VGA
Sound: Adlib, Soundblaster/Pro
Festplatte: 10 MByte
Prozessor: 386er/33MHz
RAM-Bedarf: 640 KByte
Steuerung: Tastatur, Maus

Grafik: 57%
Sound: 67%

59%



Nachrichten aus aller Welt: Der Moderator stellt den Planetenchef vor

Neue Welten braucht das Land

Zephyr

Willkommen im 24. Jahrhundert: Trotz technischen Fortschritts sind einige der heutigen Probleme im Jahr 2365 ziemlich aktuell. So sind natürliche Rohstoffe äußerst knapp und gewaltige Firmenkonglomerate prügeln sich um die letzten Ressourcen. Damit die Chancen für jede Company gleich sind, veranstalten die Konzerne eine Art Space-Grand-Prix – die Firma, die gewinnt, darf ein Jahr lang die vorhandenen Rohstoffe nutzen. Als Pilot eines modernen Kampfgleiters, dem *Zephyr*, flüzt Ihr über acht planetare 3D-Rennpisten, um für Euch und für einen Sponsor die Kontrahenten auszuschalten.

wählter Sponsor bei Rennbeginn verrät. So furios der "Gladiator" auf das kommende Rennen durch den hämmernden und guten Sound sowie die interessanten Strecken eingestimmt wird, so enttäuschend spielt sich *Zephyr* letztendlich. Die eigentliche Raserei zeichnet sich durch ein Höchstmaß an Hektik und Verwirrung aus: Zu leicht verheddert man sich bis zur Orientierungslosigkeit im Gewirr der Gassen, gezieltes Feuern auf anrückende Kontrahenten ist fast unmöglich – hastig wird auf alles geschossen, was sich nur irgendwie über den Bildschirm bewegt. Wir spielen dann lieber *Descent!* mh



Der Sponsor macht: Wir fliegen im Auftrag der Firma

Je nach ausgesuchtem Firmenpartner ist der *Zephyr* unterschiedlich ausgestattet. Der *Zephyr* ist für das Rennen mit verschiedenen Waffensystemen (z.B. MGs und Lasern) ausgestattet, die Ihr im Spielverlauf durch das Aufpicken von Extras verbessern könnt. Punkte gibt's nicht nur für gedrehte Runden, sondern auch für abgeschossene Mitstreiter und für spezielle Aufgaben, die Euch Euer ausge-

MS-DOS CD-ROM

Getestet auf Gateway 2000 P5-90

Hersteller:
New World Computing

Genre:
Action

Schwierigkeitsgrad:
einstellbar

Besonderheiten:
Unterstützt VR-Helm

Zirka-Preis:
120 DM

Grafik: VGA
Sound: GMidi, Ensonic, Soundblaster/Pro
Festplatte: 5 MByte
Prozessor: 486er/33 MHz
RAM-Bedarf: 8 Mbyte
Steuerung: Joystick, Tastatur, VFX-1, Maus

Grafik: 71%
Sound: 79%

54%

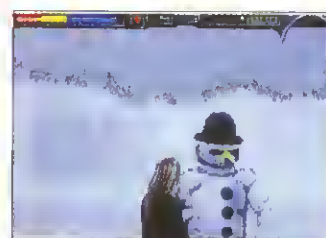
Eintönig Virtuoso



Ein weiteres Beispiel für die inflationäre Entwicklung von 3D-Ballerspielen à la D*** (indiziert)

Der Mega-Musiker des 21. Jahrhunderts hat nichts Besseres zu tun, als sich vor dem Medienrummel in eine mit VR-Automat bestückte Hotel-suite zurückzuziehen. Blondie stehen dabei drei Welten mit jeweils 25 Unterlevels zur Auswahl: Der Mars, eine Unterwasserwelt und ein verunsichertes Spukhaus. Unabhängig vom Ort läuft's spielerisch immer auf das gleiche hinaus: Beidhändig auf alles ballern, was sich bewegt, den Schlüssel zum Levelausgang finden sowie Gesundheits-Waffen- und Punkteboni sammeln. In diesem 3D-Ballerspiel, in dem Ihr Euch frei bewegen könnt, schaut Ihr dem digitali-

hand eine bildschirmfegende Smartbomb. Bei einer Kehrtwendung dreht sich der Raum um Euch, bis Euch schwindelig wird. Die nach einem recht einfachen Muster gestrickten und überschaubar großen Level stellen Euch vor keine wesentlichen Orientierungsprobleme, ganz bedröhnten Musikanten hilft die aufgesammelte Areamap und der Radar-Feindmelder. Habt Ihr einen Level absolviert, darf gespeichert werden. Blondies lautstarke Balleraktionen werden von den Klängen der unsigned Band "Thai Dyed Suicide" gutgemeint untermalt, die das Spiel aber auch nicht mehr retten können. fh



Db Schneemann oder Droid: Gefahr erkannt, Gefahr gebannt

sierten Analogrocker über die lederne Schulter. Mit lässigem Hüftschwung stiefelt der Hüne durch klaustrophobische Texture-Gänge und weitläufige Außengebiete. Beim Schießen geht Johnny Guitar in die Knie, weicht er in Gängen dem Kugelhagel aus, preßt er sich auch schon mal galant an die Wand. Hilft das alles nicht mehr, zündet der Star kurzer-

MS-DOS CD-ROM

Getestet auf Gateway 2000 P5-90

Hersteller:
Elite

Genre:
Action

Schwierigkeitsgrad:
leicht

Besonderheiten:
Lange Haare, kurzer Verstand

Zirka-Preis:
120 DM

Grafik: VGA
Sound: Adlib, Soundblaster
Festplatte: min. 3 MByte
Prozessor: 486er
RAM-Bedarf: 4 Mbyte
Steuerung: Joystick, Tastatur

Grafik: 47%
Sound: 59%

35%

Fred Corcorans Rache

World Cup Golf

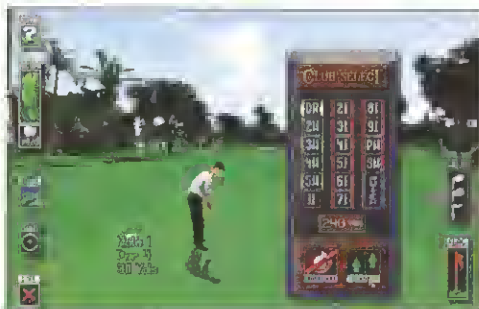
Eigentlich dachte man immer, Golf sei der Sport der Zahnärzte und anderer privilegierter Berufsstände. Doch wieder einmal ist der Computer als der große Gleichmacher auf der Bildfläche erschienen und gibt auch dem unbedarften Sportenthusiasten die Möglichkeit, auf den besten und bekanntesten Kursen der Welt eine 18-Loch-Runde zu drehen. Hyatt Dorado Beach ist so ein Ort. Hier haben 1994 32 Zweier-Teams um die Krone des Golfsports um die Krone des Golfsports gespielt. Doch in der Regel sind wir alle nicht ganz so versiert wie

Bernhard Langer oder Jack Niklaus. Also heißt es üben, bis uns entweder die Puste ausgeht oder wir nicht nur wissen, was ein Birdie ist, sondern wie wir ihn auch am besten schlagen.

Über eine Reihe von Ikonen können wir so ziemlich alles einstellen, was für unseren Erfolg von einer gewissen Bedeutung ist. Von der Fußstellung über den Anschnitt bis hin zur Schlägerwahl (wo sich selbst Profis den Rat ihrer Taschenschlepper, den sogenannten Caddys, einholen) kann alles über den Erfolg



Haben wir den Schläger ausgewählt und die Windrichtung berücksichtigt, dann dürfen wir zuschlagen



Welchen Schläger hätten's denn gern? Für den weiten Abschlag empfiehlt sich natürlich ein Driver



Alle nötigen Informationen erhalten wir über verschiedene Menüenster

oder Mißerfolg eines Abschlags erfolgen. Ein wenig fütteln kann man auch. Wem der Wind zu heftig ist, der kann von vorneherein die Wetterbedingungen so zusammenkonstruieren, daß er eine höhere Trefferquote hat. Man sollte sich aber nicht zu sehr an solche Annehmlichkeiten gewöhnen, denn im richtigen World Cup of Golf haben wir solche Möglichkeiten nicht. Hier bewegen wir uns nämlich als Profi unter Profis. Ihr könnt zwar jedes beliebige Team gegen jede verfügbare Mannschaft austauschen, einfacher macht man es sich damit aber auch nicht. Möchtet Ihr aber einmal als Deutscher gegen Österreich (oder umgekehrt) spielen, dann könnt Ihr Euch diesen Spaß gönnen.

Es soll ja Leute geben, für die ein Wettbewerb reicht, um schon genug zu haben. Speziell für diese Spieler hat US Gold

etwas besonderes parat, nämlich eine umfassende Liste von fünfzehn weiteren Turnieren. Hier kann man sich aussuchen, was einem gerade behagt. Schließlich sollte man meinen, daß sich auf zwei CD-ROMs etwas finden läßt, was Euren Geschmack trifft. ps



Geht so

Ich hatte eigentlich gedacht, daß zum Thema Golf mittlerweile alles entwickelt worden ist, was wichtig ist. Schaut man sich World Cup Golf an, weiß man, daß das stimmt. Nach dem tausendsten Golfspiel, das dem vorhergegangenen gleicht wie ein Ei dem anderen, hat man einfach keine Lust mehr auf ein weiteres. Und wenn die Bedienung auch noch schlechter ist als bei Links 386 Pro (zwei Jahre alt und immer noch Standard!), dann ärgert man sich sogar noch. Die Vielzahl der Bedienungsikonen verwirrt nicht nur, ihre Handhabung ist auch recht unübersichtlich. Statt über eine einzelne Tastenleiste Fußstellung, Anschnitt und Schlägerwahl zu steuern, muß hier erst noch umständlich auf ein Fenster geklickt werden. Und die Schlaganzeige ist schön bunt, sonst aber nicht unbedingt ein Ausbund an Klarheit. Auch hier hat man schon leichter bedienbare Steuerelemente gesehen. Von der grafischen Auflösung will ich gar nicht mal sprechen. Es gibt Golfspiele mit einem geringerem Festplatten- und Speicherbedarf, die schöner aussehen. Wer so etwas sammelt, sollte sich World Cup Golf zulegen. Ansonsten ist dieses Spiel überflüssig wie ein neunzehntes Loch.

Von der grafischen Auflösung will ich gar nicht mal sprechen. Es gibt Golfspiele mit einem geringerem Festplatten- und Speicherbedarf, die schöner aussehen. Wer so etwas sammelt, sollte sich World Cup Golf zulegen. Ansonsten ist dieses Spiel überflüssig wie ein neunzehntes Loch.



Übung macht den Meister: Hier können wir unsere Fertigkeiten im Abschlag und Putten verbessern



Wir basteln uns einen Champ: Zu Anfang geben wir unserem Spieler einen Namen

MS-DOS CD-ROM

Getestet auf Gateway 2000 P5-90

- Hersteller: **US Gold**
- Genre: **Sportspiel**
- Schwierigkeitsgrad: **einstellbar**
- Besonderheiten: **keine**
- Zirka-Preis: **120 DM**

Grafik: SVGA
 Sound: Roland, Soundblaster
 Festplatte: 2 MByte
 Prozessor: 386er
 RAM-Bedarf: 4 MByte
 Steuerung: Maus

Grafik: 68%
 Sound: 34%

58%



WORLD WIDE WEB

CompuServe, Internet, America Online, Genie — klangvolle Namen von weltweiten Netzwerken, die es schon seit einigen Jahren gibt, die allerdings erst seit wenigen Monaten in aller Munde sind: Die Information-Highways läuten, wenn's nach Multimedialisten und obercoolen Szenecheckern geht, eine neue Ära, nicht nur der Kommunikation, sondern des menschlichen Daseins, ein. Ob Cyberpunk, Cybersex, Cyberzock oder Cyberbummel — Hauptsache verdrahtet, irgendwie "connected", vernetzt — aber auf jeden Fall sehr cool und total hip. **POWER PLAY** hat sich mal wieder aufgegriffen, Kraut von faulen Rüben zu trennen und ist beim fröhlichen Jackheaden rund um den Globus auf sehr viel Müll, aber auch sehr viel Interessantes gestoßen.

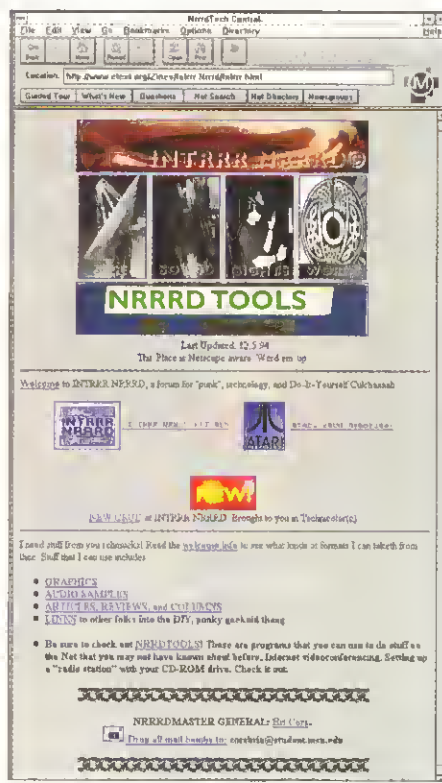
Die Konkurrenten

Die brennende Frage "Für welches Netz entscheide ich mich?" können wir auch heute noch nicht beantworten (wir tendieren allerdings stark zum "Telefonnetz"), trotzdem hier ein kleiner Überblick über weltweite Info-Netze mit Deutschlandanschluß. Als erstes fallen die kleinen, aber recht witzigen Netze "America Online", "Prodigy" und "Genie" weg, da bislang in Deutschland nicht verfügbar (America Online plant die Einführung in Europa). Bleiben also noch CompuServe und das Internet. CompuServe, das weltweite "Modem"-Netz, bietet viel Information, viel Bummelspaß, einen netten Mail-Service, aber leider keine große Zukunft. Die Modem-Hürde läßt Benutzer vor großen Datenmengen zurückschrecken, und CompuServe muß sich für die Zukunft etwas einfallen lassen, sonst wirkt das Netzwerk in nicht allzu langer Zeit antiquiert.

Info-Highway? Datenautobahn? Netsurfen? Das sind alles tolle Schlagworte, nur wissen die wenigsten etwas damit anzufangen. POWER PLAY hat sich umgeschaut und macht aus Euch, wenn Ihr wollt, einen echten Netsurfer ...

Damit wir uns nicht falsch verstehen: Das Internet, als erstes Long-Distance-Network bereits seit 1969 lauffähig, ist wesentlich älter als alles Vergleichbare. Damals wurden die netten und legendären Worte "Do it to it, Truett" von San Francisco zur Uni in LA durchs Netz gejagt und läuteten die Geburt des Internets ein. Bis Anfang 1993 war das Internet an sich auch CompuServe & Co. klar unterlegen. Ein stinklangweiliges "Prompt", keine grafischen Feinessen und fast totalitäre UNIX-Abhängigkeit machten das Netz allein für Universitäten, Forschungsstätten und Firmen interessant, die viele Daten austauschten. Hier liegt auch die Stärke des Internets: Keine Modembarrieren — das Internet ist ein "echtes" Netzwerk mit unzähligen Servern, das auch mit der Geschwindigkeit eines "echten" Netzwerks arbeitet (es sei denn, es ist gerade mal wieder überlastet) und so vernünftige Datendurchsätze ermöglicht. Für den normalen Verbraucher war das Internet bis Anfang der Neunziger eher uninteressant, da Privatpersonen selten einen Server plus Standleitung unter dem Schreibtisch stehen hatten.

Selbsternannte Insider reden von den drei großen "Stages" des Internets. Stage 1: Bis Mitte der Achtziger war das Internet oder auch Arpanet ein kleines Netzwerk mit knapp 2000 Usern. Stage 2: Dank der Popularität des Standardprotokolls TCP/IP (Internet Übertragungsstandard) steigen ab 1984 Vereinigungen wie die NASA oder das Dept. of Energy der USA mit ein, und innerhalb der nächsten 8 Jahre stieg der Stamm der Benutzer von 2000 auf über 1 Million. Stage 3: Ab Anfang der Neunziger explodierte der Benutzerstamm, dank E-Mail-Popularität, fetzigen Newsgroups, FTP-File-Bereichen (Dateien aller Art zum Downloaden) und WWW (World Wide Web) rasant an. Experten



Extravagant und abgehoben: das NetMagazin "Intrrr Nrrrd" für Unermüdliche

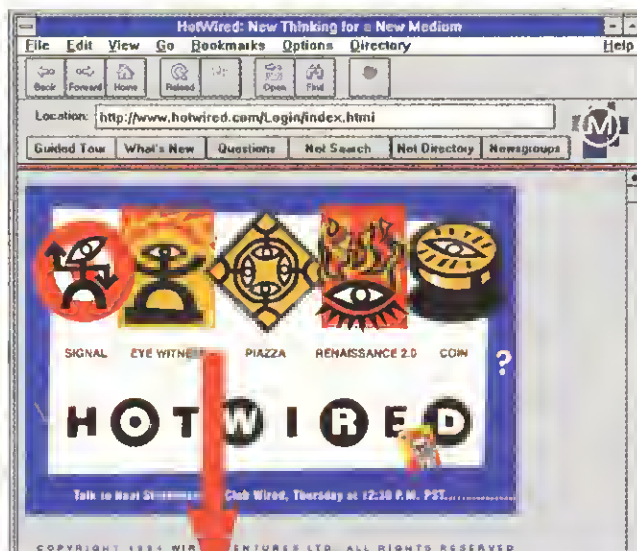
rechnen damit, daß innerhalb der nächsten 5 Jahre die 100-Millionen-Hürde genommen wird.

Zeit fürs Web

Im Januar 1993 veröffentlichte ein Team um Marc Andreessen vom NCSA (National Center for Supercomputer Applications) das Tool *Mosaic*. Doch was war *Mosaic*? Das Programm ist ein sogenannter World-Wide-Web-Browser. Das World Wide Web (WWW) existierte schon seit einigen Jahren und wurde von einem Team des European Particle Physics Laboratory (CERN) unter der Leitung von Tim Berners-Lee ins Leben gerufen, um die Kommunikation zwischen den Hochenergie-Physikern dieser Welt zu erleichtern. Das WWW ist das erste universelle Netzwerk, das auf der Basis von Hypertext-Links und grafischer Benutzeroberfläche arbeitet. Das heißt, daß, wie wir es mittlerweile von Multimedia-Produkten (*Cinematica*) gewöhnt sind, mehrere Seiten durch Begriffe miteinander verknüpft sind. Lesen wir zum Beispiel ein Dokument und es erscheint ein farbig herausgehobener Begriff/Name, genügt ein Klick auf denselben und schon springen wir zu einer neuen Seite, die uns mehr über diesen Begriff/Namen verrät.

Die Einführung von *Mosaic* als Shareware für UNIX, Mac, Windows und Amiga machte das WWW plötzlich allen Internet-Usern zugänglich und fast über Nacht wurden aus den 50 WWW-Seiten im Januar 1993 500 Seiten im Oktober 1993 und 1500 im Juni 1994. Mittlerweile dürfte die Zahl der WWW-Seiten die 3000er Hürde überschritten haben. Hinzu kommt die Masse der Internet-Anbieter weltweit wie auch in Deutschland, die es Euch ermöglichen, auch mit einem Modem ins Internet zu steigen und sowohl E-Mail, FTP, Newsgroups als auch WWW-Applikationen zu nutzen. Das Geniale am WWW ist dabei der Spaß am "Webben". Einfaches hin- und herklicken, fröhliches Netsurfen von einer WWW-Seite zur anderen und das alles aufgelockert durch flockige Grafiken und witzige Icons.

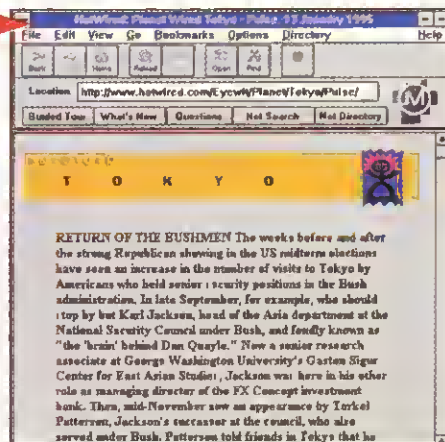
Mittlerweile ist *Mosaic* längst nicht mehr der einzige oder beste WWW-Browser. NCSA verkaufte die Lizenz an zahlreiche Unternehmen, die nun verbesserte *Mosaics* auf den Markt bringen. Die bis-



Hypertext in Aktion: Im Internet-Ableger der Wired, "Hotwired", klicken wir uns bis zu einem Artikel über japanische Lebensgewohnheiten durch. Grafisch wie gewohnt rasant umgesetzt.

Heute schon gewebbt?

Das World Wide Web ist heute wohl die zukunftsreichste Form des Internets. In Amerika schon von Millionen Usern angenommen, surfen WWW-Freunde nicht nur einfach so aus Spaß am Leben durchs Net, sondern stellen sich eine Aufgabe. So erledigt das WWW schon ansatzweise die Anforderungen, die ans "Interaktive Fernsehen", was immer man darunter



**Heben
Sie ab!**
mit dieser
Start-Karte



Sie ab!

Besser
hören:
Stund-
karten im
Vergleich

Als Abonnent in
die 4. Dimension

Jetzt abonnieren!

Jetzt die Start-Karte
absenden

in Abo hat nur Vorteile:

Sie sparen 15 %
regelmäßig per Post frei Haus
keine Ausgabe versäumt
Überraschungsspiele-Diskette als Geschenk
jeden Monat neue Tips & Tricks
Multimedia-Rubrik: immer aktuell

Briefmarke
drauf –
und ab damit!

**POWER
SHOP**

Fantasy Productions
POWER SHOP
Versandabteilung
Postfach 1416

40674 Erkrath

Bestellwert

Versandkosten

Gesamtbetrag

Es gelten unsere allgemeinen Versandbedingungen,
wie im POWER SHOP beschrieben.

Die Lieferanschrift lautet:

Name

Vorname

Straße

PLZ./Wohnort

Telefonnummer

Geburtsdatum

rechnen damit, daß innerhalb der nächsten 5 Jahre die 100-Millionen-Hürde genommen wird.

Zeit fürs Web

Im Januar 1993 veröffentlichte ein Team um Marc Andreessen vom NCSA (National Center for Supercomputer Applications) das Tool *Mosaic*. Doch was war *Mosaic*? Das Programm ist ein sogenannter World-Wide-Web-Browser. Das World Wide Web (WWW) existierte schon seit einigen Jahren und wurde von einem Team des European Particle Physics Laboratory (CERN) unter der Leitung von Tim Berners-Lee ins Leben gerufen, um die Kommunikation zwischen den Hochenergie-Physikern dieser Welt zu erleichtern. Das WWW ist das erste universelle Netzwerk, das auf der Basis von Hypertext-Links und grafischer Benutzeroberfläche arbeitet. Das heißt, daß, wie wir es mittlerweile von Multimedia-Produkten (*Cinemanía*) gewöhnt sind, mehrere Seiten durch Begriffe miteinander verknüpft sind. Lesen wir zum Beispiel ein Dokument und es erscheint ein farbig herausgehobener Begriff/Name, genügt ein Klick auf denselben und schon springen wir zu einer neuen Seite, die uns mehr über diesen Begriff/Namen verrät.

Die Einführung von *Mosaic* als Shareware für UNIX, Mac, Windows und Amiga machte das WWW plötzlich allen Internet-Usern zugänglich und fast über Nacht wurden aus den 50 WWW-Seiten im Januar 1993 500 Seiten im Oktober 1993 und 1500 im Juni 1994. Mittlerweile dürfte die Zahl der WWW-Seiten die 3000er Hürde überschritten haben. Hinzu kommt die Masse der Internet-Anbieter weltweit wie auch in Deutschland, die es Euch ermöglichen, auch mit einem Modem ins Internet zu steigen und sowohl E-Mail, FTP, Newsgroups als auch WWW-Applikationen zu nutzen. Das Geniale am WWW ist dabei der Spaß am "Webben". Einfaches hin- und herklicken, fröhliches Netsurfen von einer WWW-Seite zur anderen und das alles aufgelockert durch flockige Grafiken und witzige Icons.

Mittlerweile ist *Mosaic* längst nicht mehr der einzige oder beste WWW-Browser. NCSA verkaufte die Lizenz an zahlreiche Unternehmen, die nun verbesserte *Mosaics* auf den Markt bringen. Die bis-



Hypertext in Wired, "Hot einem Artikel Lebensgewohnt ras"

Vertrauensgarantie/Widerrufsrecht: Die Bestellung wird erst wirksam, wenn sie nicht binnen einer Woche ab Auslieferung dieser Beirung schriftlich bei Power Play Abonnement-Service D-74168 Neckarsulm widerrufen wird. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Ja, ich will Power Play ohne CD für nur DM 70,80
 Abo-Preis: 12 Ausgaben (Austland DM 94,80)
 für nur DM 160,80 Abo-Preis,
 12 Ausgaben (Austland DM 184,80) Lieferung per Post frei Haus.
 Ich kann jederzeit kündigen.

Name/Vorname _____
 Straße/Hausnummer _____
 PLZ/Ort _____
 Datum/1. Unterschrift _____
 2. Unterschrift _____
 Widerrufsgarantie: Die Bestellung wird erst wirksam, wenn ich sie nicht binnen einer Woche ab Auslieferung dieser Beirung schriftlich bei Power Play Abonnement-Service D-74168 Neckarsulm widerrufe. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kontaktnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift
 Überweisung nach Erhalt der Rechnung
 Bequem bargeldlos

Konto-Nummer _____ Bankleitzahl _____
 Geldinstitut _____ PP DH 95

Antwort
 Postkarte
 Power Play
 Abonnement-Service
 D-74168 Neckarsulm

Bitte
 mit 80 Pf.
 frankieren

Versandbedingungen:
 Bei Minderfrüchten ist unbedingt die Unterschrift des Erziehungsberechtigten erforderlich. Alle Preise verstehen sich inklusive der gesetzlichen Mehrwertsteuer.
 Im Inland erliegt der Versand per Post. Wir versenden ausschließlich per Nachnahme (Kaufpreis zzgl. 12 Mark Versandkostenpostnahme), ab einem Warenwert ab 500 DM liefern wir versandkostenfrei. Im europäischen Ausland erfolgt der Versand per Post nur gegen Vorkasse zzgl. 17 Mark Versandkostenpostnahme. Das Angebot gilt nur solange der Vorrat reicht.
 Lieferzeit bis zu sechs Wochen. Bitte denkt daran: Euer Geburtsdatum anzugeben und die Bestellung zu unterschreiben!

POWER SHOP

Hiermit bestelle ich folgende Artikel:

Unterschrift des Käufers

Bei Minderfrüchten: zusätzlich Unterschrift des Erziehungsberechtigten

Artikelbezeichnung	Bestellnummer	Einzelpreis	Stückzahl	Summe
Galaxion	CER001	99,00 Mark		
Army of Darkness	LEA60100	49,80 Mark		
Terminator 2	LEA70110+	99,00 Mark		
Streetfighter 2	WW9500	35,00 Mark		
MS2-006 Zeia Gundam	BAN29771	55,00 Mark		
Dark Force Master Pack	0F101A	18,00 Mark		
Dark Force Power Pack	0F102A	5,50 Mark		
Spektrum Artbook	UWB001	49,80 Mark		
Outpost	T11001	68,00 Mark		
Hildebrands Bank of 30 Organs	51G1313	45,00 Mark		
Akira T-Shirt	IBC001	49,80 Mark		
Tank Police T-Shirt	VID106	27,00 Mark		
Star Wars Playset 1: Death Star	G665871	29,80 Mark		
Star Wars Playset 2: Planet Hoth	G665782	29,80 Mark		
Star Wars Playset 3: Endur	G665783	29,80 Mark		
Zorgam	BAN47201	129,00 Mark		
Golgola	BAN47204	149,00 Mark		
Appelseed	VID111	34,95 Mark		

Heben Sie ab!



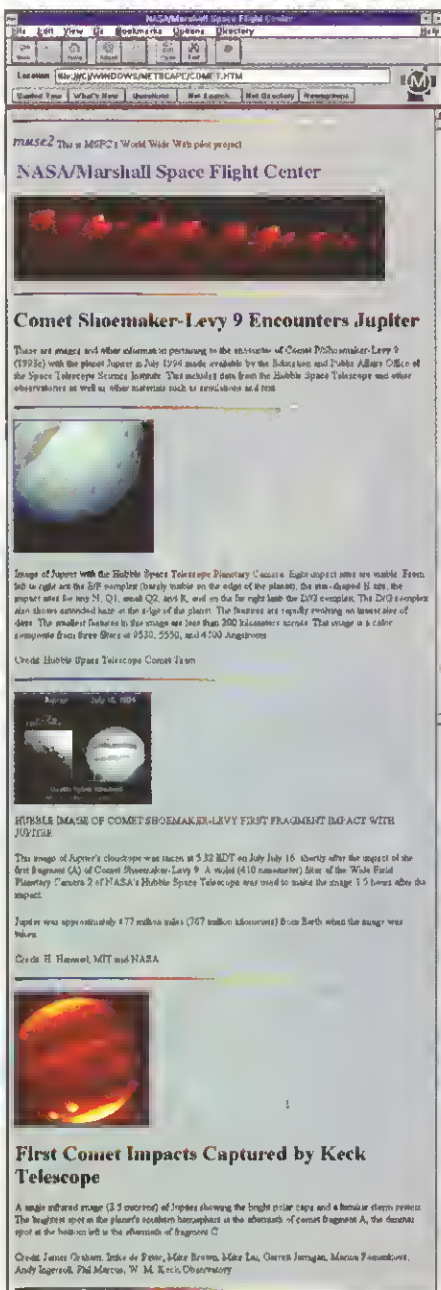
Als Abonnent in
die 4. Dimension

Jetzt abonnieren!

Jetzt die Start-Karte
absenden

Ein Abo hat nur Vorteile:

- ★ Sie sparen 15 %
- ★ regelmäßig per Post frei Haus
- ★ keine Ausgabe versäumt
- ★ Überraschungsspiele-Diskette als Geschenk
- ★ jeden Monat neue Tips & Tricks
- ★ Multimedia-Rubrik: immer aktuell



Infos für den Hobby-Astronomen: Komet Levy-Shoemaker donnert spektakulär auf die Jupiter Oberfläche

auch versteht, gestellt werden. Zum einen wird via WWW virtuell eingekauft. Ob Reiseplanung, Softwarekauf oder Hardwarebestellung — genügend Seiten existieren (vorerst nur in Amerika). Doch auch in Sachen Unterhaltung wird einiges geboten. Das WWW beschränkt sich nicht nur auf Grafiken, die grundsätzlich im GIF- oder JPG-Format vorliegen, es gibt Sounddateien (meist im AU-Format). Kann mit dem Tool WPLANY auch unter Windows abgespielt werden) und natürlich jede Menge Filme im MPEG-Format, die meist so codiert sind, daß auch Freeware-übliche Software-MPEG-Player die Filme abspielen. Ohne ISDN- oder Direktanschluß ans Internet wird das Downloaden der MPEG-Filme allerdings zur Qual.

Interaktive Zeitschriften wie "Hotwired" oder "Intrrr Nrrrd" locken ebenfalls und geben unter anderem Auskunft über Neuigkeiten im Web. Natürlich finden sich weltweit fast alle Universitäten im Internet wieder und besitzen WWW-Server. Hier dürft Ihr Euch über die Schwerpunkte der



Playboy, wir kommen: Im WWW-Playboy gibt's tolle Artikel und eine nackte Frau



Hübsch: Die Seite des Renderprofis Alias trägt den klangvollen Namen "Alien Nation"



Zeitgemäß: Auch Deutschlands "SPIEGEL" hat einen WWW-Server, von dem auch unveröffentlichte Artikel winken

Unis, deren Studenten, tolle Forschungsergebnisse oder waschechten Firlefanzen informieren. So gibt's an einer nicht näher genannten britischen Uni auf einer WWW-Seite den aktuellen Füllstand der Kaffeemaschine zu sehen und auf dem Server einer amerikanischen Uni wird veranschaulicht, wie wir am günstigsten einen Frosch sezieren, inklusive wissenschaftlicher Kommentare. Auch die geballte Macht der amerikanischen Regierung steckt im Web. Ob Pentagon, das Weiße Haus oder die Abwasserverwaltung von Oklahoma — ein eigener WWW-Server gehört mittlerweile in Amerika zum guten Ton. Wer ganz tief gräbt, stößt auch auf ganz private Seiten, in denen sich Web-Fans samt Lebenslauf und Familienbildern festgehalten haben. Spieler werden vom WWW bislang noch nicht allzu galant bedient. Zwar existieren unzählige Duum-Seiten, aber die WWW-Server der Softwarefirmen existieren noch nicht, was sich innerhalb des nächsten Jahres wahrscheinlich ändern wird.

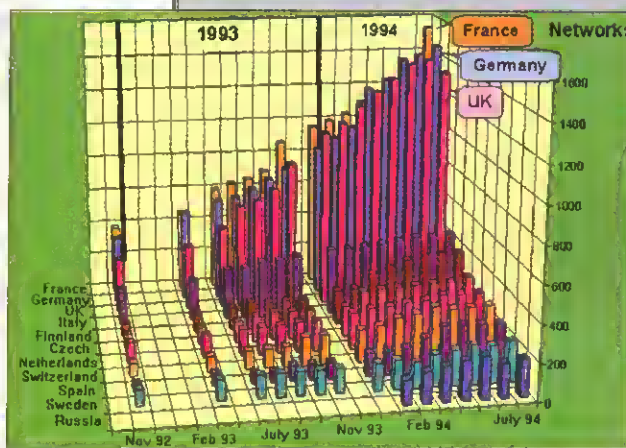
Was macht das WWW nun auf Dauer interessant? Zum einen natürlich die rosigen Zukunftsaussichten als weltweites Netzwerk, das grafisch und inhaltlich ansprechend gestaltet ist und sowohl die Bundespost als auch einen Otto-, Quelle- oder Neckermann-Katalog überflüssig macht. Doch bis heute ist dies noch Zukunftsmusik. Viel mehr reizt das eigentliche Netsurfen, denn immer wenn ein POWER PLAY-Redakteur in den Tiefen des Webs entschwindet, stößt er auf neue Seiten, interessantere Themen oder noch schönere Datenbanken. Doch eine Frage steht weiterhin im Raum: Wie wird aus einem "normalen" PC-User ein Netsurfer?

Der Einstieg ins World Wide Web

Natürlich braucht Ihr heutzutage keine unerschwingliche Hardware mehr, um ins Internet zu tauchen. Als Netsurfboard dient der treue PC, als virtuelle Wasseroberfläche muß Windows erhalten und die Wellen besorgt das Modem. Als erstes müßt Ihr allerdings mit einem Anbieter Kontakt aufnehmen, der Euch an das Internet "stößelt". In Deutschland gibt es mehrere Großanbieter, die in zahlreichen Städten Anschlüsse zur Verfügung stellen. Gute Erfahrungen haben wir mit XLink gemacht. Für den Münchner Raum wendet Ihr Euch am besten an die Firma tsAR Netzwerke in München (089 920910), die Euch auch an die Zentrale von XLink (0721 96520) weitervermittelt, wenn Ihr zum Beispiel woanders in Deutschland webben wollt. Weitere Provider im deutschen Raum sind MAZ (Zentrale in Hamburg) und EUnet (Zentrale in



Welcome to the Doom Vaults



Oben: Doom-Fetischisten kommen dank unzähliger Doom-WWW-Seiten voll auf ihre Kosten.
Links: Die Entwicklung des Internets in Europa der letzten drei Jahre. Die Zahl der Anschlüsse steigt täglich.

Dortmund). Ist dies erledigt, benötigt Ihr natürlich die passende Hard- und Software (siehe "Was brauche ich für das WWW?"). Natürlich ist die ganze Angelegenheit nicht ganz billig. Studenten kommen über ihre Uni meist kostenlos ins Internet, Otto Normalverbraucher bezahlt für den Service. Die angebotenen Dienste (E-Mail, Datenübertragung, News) werden dabei meist getrennt abgerechnet. Normalerweise wird beim WWW nach dem Volumen der übertragenen Daten abgerechnet, wobei natürlich auch eine monatliche Grundgebühr fällig wird (20-30 Mark). Bei der Volumenabrechnung kostet das Megabyte je nach Abnahmemenge zwischen 5 Mark und 17 Mark. Dank des Übertragungsbremers Modem schießen

die Volumenkosten bei Modem-Webbern zum Glück nicht zu hoch. Da die Preise der Anbieter stark schwanken und es zahlreiche "Pakete" gibt, können wir keine zuverlässigen Aussagen geben. Die obigen Werte entsprechen denen der Firma ISAR Netzwerke in München. Zur Zeit bestehen auch Bestrebungen diverser Firmen, einen Account gänzlich unabhängig vom Volumen anzubieten. Gerüchten zufolge sollte dann ein Internet-Anschluß pro Monat unter 50 Mark kosten. Bei allen Preisen handelt es sich nur um die Internet-Gebühren. Die Telefonrechnung muß jeder selbst bezahlen, doch bei der Masse der Anbieter kann in den meisten Fällen mit Ortstarifen gerechnet werden.

knut.gollert@europe.de

Was brauche ich für das WWW?

Davon ausgehend, daß der Leser noch keinen direkten Internetzugang hat, bietet sich eigentlich nur eine Alternative zur Standleitung oder zum recht komplizierten ISDN-Connect. Für einen Internet-Anschluß über das Modem braucht Ihr nicht nur den WWW-Browser, sondern auch einen SLIP/PPP-Dialer, der Euren Rechner mit dem Server Eures Anbieters verbindet und das Netz aufbaut. SLIP und PPP sind Protokolle zur Anbindung des Rechners an den TCP/IP-Server. Für welches der beiden Protokolle Ihr Euch entscheidet, bleibt Euch überlassen. Am besten beredet Ihr alles mit dem Internet-Anbieter. Die nötige Software läßt sich übrigens einfachst von Shareware-Mailboxen herunterladen. Eine gute Adresse ist die Central Europe BBS, die auch die POWER PLAY-Sektion beinhaltet (siehe "Power Line"). Hier wird Euch unter anderem auch ein "kleiner" Internet-Anschluß geboten, inklusive den Newsgroups und Internet-E-Mail. Bei Fragen zu Eurer E-Mail-Adresse wendet Ihr Euch am besten an den Sysop.

Für **WWW via Modem** am PC benötigt Ihr:

- einen Rechner mit Windows (ahal)
 - ein Modem (ab 9600 Baud)
 - eine serielle Schnittstelle mit einem UART-16550-Baustein (nicht zwingend nötig. UART-16450 tut's zur Not auch – aber nur bis 9600 Baud)
 - einen WWW-Browser (NCSA Mosaic, Air Mosaic, Netscape)
 - einen SLIP/PPP Dialer (z. B. Trumpet Winsock)
- und zu guter Letzt natürlich den
- Internet-Account.

Die knackigsten Seiten

Hier eine (sehr) kleine Auswahl der am meisten frequentierten WWW-Seiten der POWER PLAY-Redaktion:

http://www.alias.com/	Alias Alian Nation	Neues vom Grafiksoftwarehersteller Alias
http://www.iuma.com/Warner/html/artists.html	Artists from Warner Bros. Records	Die neusten Musik-CDs aus dem Hause Warner Bros.
http://www.hotwired.com/	HotWired	Der Netzbleger des Wired-Magazins
http://webcrawler.cs.washington.edu/WebCrawler/	WWW Searching	Sucht sehr schnell nach WWW-Seiten
http://www.playboy.com/	The Playboy Home Page	Das Hochglanzmagazin im WWW
http://www.microsoft.com/	Microsoft World-Wide-Web Server	Neues von Microsoft
http://www.iuma.com/	Internet Underground Music Archive	Musik zum Downloaden
http://arch-http.hq.eso.org/	The ESO/ST-ECF Archive	Die Kult-Seite für Astronomie-Freunde
http://www.hamburg.pop.de/spiegel/	DER SPIEGEL	Ein Auswahl der neuesten Spiegel-Artikel
http://www.next.com.au/games/	GamesNet Home Page	Das Spielernetz im WWW
http://www.next.com.au/games/doomarc/	The Doom Vaults	Was Ihr schon immer über Doom wissen wolltet
http://info.isoc.org/interop-tokyo.html	Rutkowski Keynote: Network+ Interop 94 Tokyo	Die Zukunft des Internets in einem Vortrag von Internet-Guru Rutkowski



Gewinnt mit

KA-50



■ Flieger, grüß mir die Sonne! Mit Virgin und **POWER PLAY** jetzt kein Problem mehr, denn wir verlosen zum unbeschwertem Fliegen acht Original-KA-50-Hokum-Jacken.

Da sind wir Virgin aber dankbar: Seit Superhubi *Gunship 2000* warteten wir vergeblich auf einen flotten Hubschrauber-Simulator, und man erfüllte unseren Wunsch. Mit *KA-50 Hokum* steigt Virgin nun endlich ins Geschäft mit Rotorblättern ein, was für uns Grund genug ist, acht fetzige Fliegerjacken und zehn *Hokum KA-50-PC*-Originale zu verlosen. Bei den Jacken handelt es sich um je vier schwarze Lederjacken und vier schwarze Bomberjacken, jede mit Original-Hokum-Logo bestickt. Für Air-Force-Veteranen unter Euch natürlich das höchste der Gefühle, denn der *KA-50 Hokum* ist der bislang modernste Kampfhubschrauber der Welt und der erste mit zwei gegeneinander rotieren Rotoren. Ob auf der Party, einer zünftigen Disco oder zu Opas achtzigsten Geburtstag – die *Hokum*-Jacke muß dabei sein, zumal dieses Stück Haute Couture europaweit auf 15 Jacken limitiert ist und somit heftigsten Preissteigerungen ausgesetzt sein wird. Und keine Angst, wie Ihr seht, steht auch Mädchen, also Eurer Freundin, dieses Kleidungsstück ausgesprochen gut.

Was müßt Ihr nun tun, um Euch diese Versinnbildlichung geballter Freude einzufangen? Natürlich beantwortet Ihr als erstes die drei Fragen **richtig**, schreibt die Antwort

ten auf eine Postkarte und schickt dieselbe, natürlich mit einem gut leserlichen Absender, an uns. Der Einsendeschluß ist der **11. April 1995**, und der Rechtsweg wird wie immer gesperrt. Die Gewinner werden von uns benachrichtigt. Unsere Adresse: **MagnaMedia Verlag AG POWER PLAY Hans-Pinsel-Str. 2 85531 Haar bei München**

Stichwort: Hokum

Mitarbeiter und nächste Angehörige der Firmen MagnaMedia und Virgin Interactive sind, wie schon der Rechtsweg, ausgeschlossen und dürfen leider keine Jacke gewinnen. *kn*



1. bis 4.
Preis:
je 1 Hokum
Lederjacke

HOKUM

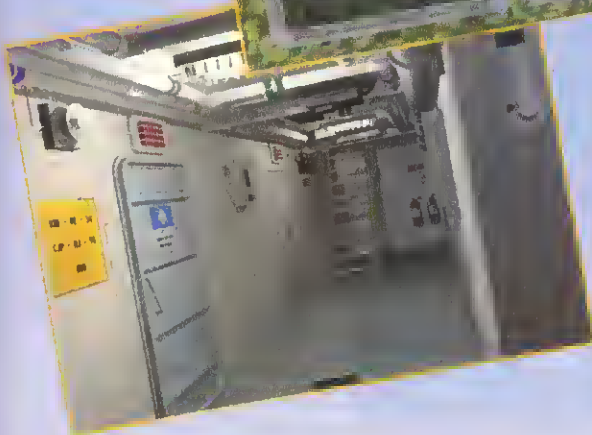
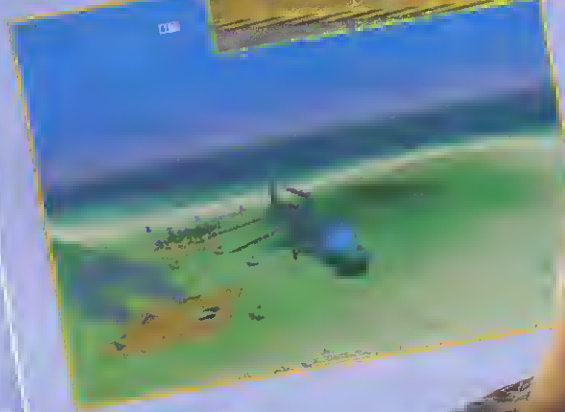
Die Fragen

1. Welche Nation hat den KA-50 Hokum entwickelt?
2. Wie heißt der Hokum mit vollem Namen?
3. Mit welchem Spiel hat Virgin die CD-ROM-Ära eingeläutet?



Die Preise

1. bis 4. Preis:
je 1 Hokum Lederjacke
5. bis 8. Preis:
je 1 Hokum Bomberjacke
8. bis 20. Preis:
je 1 Spiel KA-50 Hokum



5. bis 8.
Preis:
je 1 Hokum
Bomberjacke



DER HERR DER WELTEN



■ Sid Meier ist seit Jahren Garant für Spielspaß auf höchstem Niveau. Kaum ein zweiter Designer hat sich mit ähnlich viel Erfolg um die Entwicklung neuer Programmkonzepte verdient gemacht. Unsere Redaktions-Amerikanerin Brenda plauderte mit Microproses Wunderkind.

Die Geschichte fing mit einer Glühbirne, zwei kreativen Köpfen (Sid Meier und Bill Stealy) und soviel Pizza an, wie der örtliche Lieferant nur ranschaffen konnte.

Willkommen im "Staate Microprose", 1972 A.D.

Das Reich wuchs heran und entwickelte sich nicht nur technologisch rasend schnell, sondern stellte auch immer neue, ungeheuer populäre und süchtigmachende Freizeitvergnügen für seine Untertanen zur Verfügung. König Sid ließ Eisenbahnen bauen ("Railroad Tycoon"), er eroberte die Lüfte ("F-15 Strike Eagle und F-19 Stealth Fighter"), er beherrschte die sieben Weltmeere ("Pirates", "Red Storm Rising" und "Secret Service") und er baute sogar Johann Sebastian Bachs musikalische Kathedrale (C.P.U. Bach).

Kurz: König Sids Untertanen waren glücklich und sein Reich wohlhabend. Als sich die Botschaft seines Ruhmes bis nach Deutschland verbreitete, sandte POWER PLAY einen Diplomaten zu King Sid aus und ließ sich von ihm berichten. Eine Abschrift dieses historischen Zusammentreffens folgt:

PP: Du bist einer der wenigen Spieleproduzenten, dessen Name einen regelrechten "Wiedererkennungswert" hat – vielleicht, weil er bei jedem Spiel vorne auf der Packung

prangt. Aber mal abgesehen davon: Du hast mehr Auszeichnungen gewonnen als irgend jemand sonst in der Branche und giltst schon jetzt als "Legende". Was ist das für ein Gefühl?

SM: Ich weiß nicht – diese Sache verursacht bei mir ein wohliges, zufriedenes Lachen. Das Tolle daran ist: Dieser Ruf gibt mir mehr Freiheit und die Flexibilität, die Dinge zu verwirklichen, die ich gern tun möchte. Und es ist auch sehr befriedigend zu wissen, daß die Leute meine

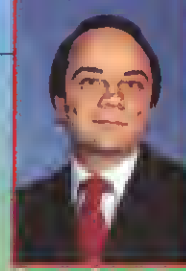
Spiele mögen und sie gern spielen. Ich versuche, mir das Ganze nicht zu Kopf steigen zu lassen. Aber die Computerszene ist ja noch immer ein relativ kleines "Biotop" – ich kann jedenfalls noch ohne Sonnenbrille durch die Stadt gehen ...

PP: Wirst Du nicht doch ab und zu erkannt?

SM: Wenn ich erkannt werde, dann meistens, wenn ich meine Kreditkarte benutze. Der Typ an der Kasse reagiert dann meistens mit "Sie sind doch nicht DER Sid Meier, der Spiel XYZ gemacht hat?!" So geht das. Ich kaufe nämlich auch Computerspiele, weißt Du ...

Strahlemann: Was Sid Meier anfaßt, wird ein kommerzieller Erfolg





PP: Wenn Du zurückdenkst, wie Du angefangen hast: Wenn Dir damals jemand gesagt hätte, daß Deine Firma mal 200 Angestellte haben würde und daß Ihr jede Menge Auszeichnungen gewinnen würdet – hättest Du Ihm geglaubt?

SM: Das hätte mich sehr überrascht. Ich habe nie groß darüber nachgedacht, was nächstes Jahr passieren wird, sondern immer nur daran, was jetzt im Moment anliegt. Wenn ich an einem Spiel arbeite, interessiert mich genau das am meisten, es hat Priorität. Die Zukunft war nie so interessant für mich. Meine Arbeit macht mir Spaß und ich bin froh, sie machen zu können. Ob die Firma nun wächst oder nicht, hat mich nie in dem Maße gekümmert – das war Bills Job.

PP: Du bist mittlerweile so berühmt, daß Du Spiele verkaufen könntest, indem Du einfach nur Deinen Namen auf die Packung klebst. Warum legst Du Dich jetzt nicht mit einem Tropen-Cocktail in eine Hängematte und läßt andere die Arbeit machen, wie das in der Industrie in letzter Zeit schon geschehen ist?

SM: Dagegen gibt es zwei Einwände. Der erste ist: Wenn ein Spiel schlecht ist, bedeutet der Name auch nicht mehr viel. Der zweite: Ich liebe das, was ich tue. Die Leute fragen mich oft, was ich denn tun würde, wenn ich keine Spiele schreiben würde. Meine Antwort ist dann immer: Spiele schreiben. Auch wenn es keine finanziellen Motive mehr dafür gäbe: Ich könnte es einfach nicht lassen. Es ist meine Lieblingsbeschäftigung.

PP: Hast Du auch bei "Colonization" selber das Coding übernommen?

SM: "Colonization" war das erste Spiel, bei dem ich nicht den "Löwenanteil" des Coding selbst gemacht habe. Das hatte zwei Gründe: Wir haben ein System benutzt, von dem wir glaubten, wir hätten es verstanden – das "Civilization"-System nämlich – und außerdem hatte der Programmierer, der den Hauptanteil Arbeit damit hatte, auch viele Grundideen zum Szenario. Daran lag meine "Zurückhaltung" bei diesem Spiel, aber ich habe festgestellt, daß mir das keinen Spaß macht. Beim nächsten Spiel werde ich also wieder das Coding übernehmen.

PP: Was ist Euer nächstes Projekt?

SM: Wenn ich das so genau wüßte, würde ich es Dir sagen. Ich habe aber leider keine Ahnung. Wir sind gerade erst ein paar Monate "nach Colonization". Was

Letztens ist mir etwas Seltsames in diesem Zusammenhang passiert. Ich war gerade vor ein paar Monaten in Deutschland, genauer gesagt in Köln auf einer Messe. Vorher war ich in England und Frankreich – und das alles innerhalb von zehn Tagen. Man hatte mich vor Deutschland "gewarnt", weil ich vorher noch nie da war. Offensichtlich herrschte ein großer Bedarf danach, zu sehen, wer ich bin, wie ich aussehe etc. Viele Leute haben nach einem Autogramm gefragt – das passiert hier in den Staaten so gut wie nie.

PP: Warum mögen die Leute Deine Spiele so sehr – auf was für Eigenschaften an ihnen führst Du Deinen Erfolg zurück?

SM: Ich hoffe, es liegt daran, daß meine Spiele einfach Spaß machen. Das ist mein Geschäft und deswegen sitze ich hier. In erster Linie designe ich Spiele, die ich selber gerne mag und hoffe dann, daß es anderen auch so geht wie mir. Bei

Wenn ich an einem Spiel arbeite, interessiert mich genau das am meisten, es hat Priorität.

Microprose gibt es eine bestimmte Philosophie: Wir machen keine Spiele für den "durchschnittlichen potentiellen Käufer" oder hängen uns an die letzte Mode an, sondern beschäftigen uns mit Themen, die wir für interessant und spannend halten. Außerdem versuchen wir, uns nicht durch Überlegungen wie: "Laßt uns hier noch etwas mehr Blut spritzen lassen, dann verkaufen wir doppelt soviel" ablenken zu lassen oder von so etwas wie "Jeder steht im Moment auf Kung-Fu-Spiele, also laßt uns auch eins machen". Wir arbeiten einfach anders: "Hier ist ein Thema, das mich wirklich interessiert und das ein gutes Spiel abgeben würde. Laßt uns sehen, was wir draus machen können".

PP: Warum bist Du eigentlich damals, bevor Du Mitbegründer von Microprose geworden bist, bei General Instruments (große Hardwarefirma) ausgestiegen?

SM: In die Computerspielbranche einzusteigen, war keine so furchtbar schwere Entscheidung ...

Ich hatte einen typischen Computer-Job als Systemanalysator für Großkunden. Es war sogar recht interessant, aber kein Vergleich zu Computerspielen. Vor ungefähr zwölf Jahren schaffte ich mir einen Atari 800 an und bastelte an meinen ersten Spielchen herum. Schließlich tat ich mich mit Bill Stealy zusammen und wir beschlossen, eine kleine Firma zu gründen und mal zu sehen, ob sich unsere Produkte verkaufen würden.

Zu dieser Zeit wußte ich das noch nicht – aber ich hatte buchstäblich darauf gewartet, daß der PC für jedermann erschwinglich und auch programmierbar wird – ohne daß man ein Hardware-Hacker sein muß, um irgendwas darauf zustandezubringen. Ich war also mehr als bereit, in den Computerspielermarkt einzusteigen.

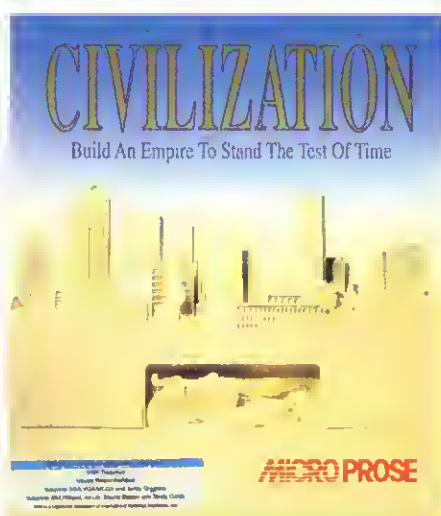
Am Anfang waren es nur Bill und ich. Wir haben eine Weile lang unsere normalen Jobs beibehalten und betrieben die Firma als eine Art Hobby. Die Industrie war zu diesem Zeitpunkt noch sehr klein und es war durchaus üblich, daß man allein ein Spiel schrieb und auch programmierte. Es gab viele kleine Firmen – es war eine Art Hobby-Industrie – und wir fühlten uns nicht sonderlich eingeschränkt durch unsere Arbeitsweise.

Nachdem sich die ersten Erfolge abzeichneten, konnten wir unsere Tagesjobs aufgeben und nach und nach Leute einstellen.

In den letzten zehn Jahren ist Microprose jedes Jahr ein bißchen gewachsen.

PP: Wie groß ist die Firma jetzt?

SM: Nach unserem Zusammenschluß mit Spectrum Holobyte letztes Jahr sind es jetzt 300 oder 400 Leute – Microprose alleine hatte vorher so um die 200 Angestellte. Wir sind jetzt also eine ziemlich große Firma.



Sid Meiers Geschichtsstunde war einer der größten Erfolge von Microprose



wir in dieser Phase gewöhnlich tun, ist, mit ein paar neuen Ideen herumzuspielen, ein paar Prototypen zu entwickeln und einfach zu sehen, was die beste Idee ist. Ein Spiel über den amerikanischen Bürgerkrieg war im Gespräch – mal sehen, wie sich die Sache entwickelt. Ich persönlich glaube, daß in der "Civilization/Colonization"-Idee noch genug Leben ist, daß man noch etwas in der Art machen könnte. Konkrete Pläne gibt es allerdings noch nicht. Wir arbeiten an einer Mac-Version für "Colonization" und werden für das Spiel auch eine Multiplayer-Version in der ersten Hälfte von '95 herausbringen. Ein CD-ROM-Version wird es ebenfalls geben, mit verbesserten Features, besserer Grafik und Videosequenzen. Wir haben also noch eine Menge mit unseren "alten" Produkten zu tun – über einen neuen Titel ist noch nicht entschieden.

PP: Wann hast Du zum ersten Mal über die Idee zu "Civilization" nachgedacht?

SM: Ich erinnere mich noch dunkel daran: Es war eine spontane Eingebung, vor ungefähr fünf Jahren. Es war eine Reihe von Einfällen, die mir ganz interessant zu sein schienen: die Idee, ein Empire zu haben, die Welt zu "erobern", klein anzufangen und sich dann militärisch vorzuarbeiten. Aber dann kam ich zu einem Punkt, an dem ich mehr wollte. Ich fing also an, entwarf eine eigene kleine Version und fügte dann mehr und mehr Dinge dazu. Dann – ich glaube das war, nachdem ich "Sim City" gesehen hatte, kam ich auf die Idee mit dem Bauen, weil das immer eine Menge Spaß macht. Ich habe diese beiden Elemente kombiniert, wenn man so will. "Sim City" hat mich in der Richtung beeinflusst, daß mein Spiel mehr als eine militärische Strategiegeschichte geworden ist; die Ideen zu den ganzen militärischen, ökonomischen und politischen Subsystemen rührt daher. So hatten wir also die Grundidee und dann eine Simulation, die auf Spielzügen und Einheiten basierte – und so schien es am besten zu funktionieren. Auch aus einem Brettspiel namens "Civilization" haben wir ein paar hübsche Ideen übernommen. Es war, alles in allem, ein Spiel, das sich selbst schrieb, nachdem die Grundideen standen – wir mußten nur noch die Details ausarbeiten. Es gab so viele Dinge, die wir noch gerne unterge-

bracht hätten, aber wir mußten uns schließlich darauf konzentrieren, alle Systeme in ihrer einfachsten, logischsten Form einzubringen, so daß sie dem Spieler Spaß machen und immer noch durchschaubar sind. Hinterher ging die Entwicklung des Spiels sehr rasch und leicht vor sich, und es hat auch von Anfang an sehr viel Spaß gemacht, es zu spielen. Wir hatten wohl alle das Gefühl, daß es ein gutes Spiel werden würde.

Zwei Klassiker im Spielduett: Mit Gunship und Pirates haben Microprose und Sid Meier Software-Geschichte geschrieben



PP: "Civilization" ist ja immer noch an der Spitze der Charts, an siebter Stelle der Beliebtheitsskala im Internet zum Beispiel. Was macht diese "Ausdauer" aus?

SM: Es ist kein technologisch orientiertes Spiel, hängt also nicht in dem Maße von Grafik oder Sound ab wie viele andere Spiele. Also veraltet es auch nicht so schnell. Es ist die Spielidee, auf die es ankommt und die Leute beschäftigen sich länger und ausdauernder damit als mit

den "High-Tech Spielen". Es ist ziemlich universell. Viele Menschen haben ein Basiswissen über die Entwicklung der Zivilisation und können ohne größere Vorbereitungen einsteigen. Es schließt niemanden aus: Man muß kein Experte für Ultraschalljets oder ähnliches sein, um "Civilization" spielen zu können. Natürlich spielt auch der Ruf des Spiels eine gewisse Rolle: Man bekommt es von anderen Leuten empfohlen. Aber das wichtigste scheint mir zu sein, daß es Spaß macht, und daß die Leute genau das von einem Computerspiel erwarten.

PP: Gibt es einen bestimmten Grund, warum Ihr bei "Colonization" den Zeitraum von 1500-1800 genommen habt?

SM: Der Gedankenprozeß war folgendermaßen: Nachdem "Civilization" auf dem Markt war, war uns ziemlich schnell klar, daß der Bedarf nach mehr da war. Die Frage war also: Was kommt nach "Civilization"? Ich wollte nicht einfach einen zweiten Teil dazu machen oder irgendetwas in der Art. Wir haben uns also "Civilization" noch mal angesehen und uns gefragt: "Was genau hat an diesem Spiel soviel Spaß gemacht?"

Wir fanden: daß man "klein anfängt" und wachsen kann; der Aspekt, daß man immer Konkurrenten hat, die gerade mit demselben Projekt beschäftigt sind, war wichtig, der historische Ansatz und die Interaktion der militärischen, wirtschaftlichen und politischen Subsysteme. Nachdem wir diese Bestandsaufnahme gemacht hatten, haben wir uns überlegt, eine andere historische Situation zu nehmen, die sich von "Civilization" zwar unterscheidet, aber genau diese Spielideen beinhaltet.

Die Besiedlung der neuen Welt hatte genau das, was wir wollten. Man fängt mit einer kleinen Kolonie an und breitet sich dann immer weiter aus. Wir haben die Philosophie im Vergleich zu "Civilization" verändert und den Schwerpunkt stärker auf das Wirtschaftliche gelegt. Wir hatten nämlich viele Meinungen gehört, daß "Civilization" eher auf die militärische Seite fiel, also haben wir hier variiert.

Zusätzlich wollten wir noch den Geist der Unabhängigkeit, Individualität, Demokratie, also die guten Seiten des "American Way" in das Spiel einbringen. Wir haben dann jedem Siedler in der Kolonie eine eigene Persönlichkeit gegeben, eige-

I have it all!

Ihre Nummer hab' ich gleich gespeichert, als wir uns an jenem verregneten Montag auf dem Bahnhof kennenlernten. Gestern hatte sie Geburtstag, ich 'hab es nicht vergessen, dank Sharp. Gefeiert wird an diesem Wochenende in Paris. Sämtliche Zugverbindungen sind schon eingegeben. Ein Lebenszeichen von uns - kein Thema: Alle Adressen unserer Freunde sind abrufbereit. Der ZQ-4450M Organizer mit unvergeßlichen 128 K8 und PC-Link von Sharp. Gleich notieren!

DER SHARP ZQ-4450M: ALL OR NOTHING!

SHARP

THE IDEAS COMPANY



Infoline: 040/2376-2188 • Infofax: 040/2376-2500

Im guten Bürofachhandel sowie bei Karstadt, Horten, Hertie, Brinkmann, Maxi-Papier, Media Markt, Pro-Markt, Saturn und anderen.



ne Identität, besondere Fähigkeiten, die Möglichkeit, eine Schule zu besuchen und sich ausbilden zu lassen – alles Dinge, die "Civilization" noch nicht hatte. Durch die Tatsache, daß wir uns auf einen kleineren Zeitraum konzentriert haben, konnten wir vieles detaillierter rüberbringen. "Civilization" hatte diesen breiten Ansatz, den "großen Überblick" – "Colonization" die interessanteren Subsysteme.

PP: Wie macht Ihr Recherchen zu einem Spiel?

SM: Wir haben da eine ganz eigene Philosophie: Die Recherchen kommen zum Schluß ...

PP: Das ist eine eher seltsame Methode ...

SM: Die Grundidee ist, daß jeder normale Mensch mit durchschnittlicher Bildung in der Lage sein sollte, "Civilization" oder "Colonization" zu spielen. Ich bin da irgendwie etwas leichtfertig.

Natürlich machen wir Recherchen, aber das sollte nicht Hauptbestandteil des Spiels werden und so enden, daß der Spieler die gleichen Bücher lesen muß wie wir, um mit dem Spiel beginnen zu können. Wir bauen die Spiele auf dem auf, was generell über ein bestimmtes Thema bekannt ist. Recherchen sind wichtig, um bestimmte Spielentscheidungen zu rechtfertigen und mehr Details bringen zu können. Aber im Grunde möchten wir nicht, daß jemand sagt: "Die haben sich aber einen Haufen Arbeit gemacht – ich mußte so viel lernen, bis ich endlich anfangen konnte zu spielen!" Im Gegenteil, unsere angepeilte Reaktion ist: "Wow, ich kenne die Sachen irgendwie – ich weiß, wer die Indianer waren, ich habe schon mal gehört, daß man etwas anbauen muß, um seine Leute zu versorgen." Etwas in der Art.

Wenn man eines unserer Spiele durchgespielt und gewonnen hat, war man erfolgreich, weil man seinen Grips bemüht hat – nicht, weil man im richtigen Moment die richtige Seite des Handbuchs aufgeschlagen hat.

PP: War Dir eigentlich von Anfang an klar, welchen "pädagogischen Effekt" Deine Spiele haben?

SM: Ich glaube, in allen guten Spielen geht es in gewisser Weise um das Lernen. Natürlich benutzen wir nicht das Wort

"pädagogisch" oder "erzieherisch wertvoll" – das klingt immer so grauenhaft. "Civilization" und "Colonization" haben vielleicht noch mehr mit Lernen zu tun als andere Spiele, aber das passiert ganz natürlich im Laufe des Spiels. Wenn man sich hinterher gut fühlt, heißt das meistens, daß man etwas gelernt hat, mehr Wissen hat und bestimmte Fähigkeiten trainiert, die man vorher vielleicht nicht hatte. Das ist ein grundlegender Wesenszug eines jeden guten Spiels. Die Tatsache, daß es in diesen Spielen um tatsächliche historische Vorgänge geht und Personen vorkommen, die wirklich gelebt haben, ist natürlich noch "erzieherischer", weil es unsere Geschichte beeinflusst hat, nicht nur die künstlich geschaffene Spielwelt.

Unsere Spiele sind zwar nicht nach "Lernsoftware-Gesichtspunkten" gestaltet, aber da es um historische Entwicklungen geht, kann man sich gar nicht dagegen wehren, Wissen aufzunehmen.

Ich denke, daß es wichtig ist, die fundamentalen Regeln und Gesetzmäßigkeiten des Themas zu erkennen, das man simu-

Ich glaube nicht, daß ein Spieldesigner zu viel von seiner eigenen Weltanschauung in ein Program einbringen sollte

lieren will. Wir geben dem Spieler eine Art "Sandkasten", aus dem er alles bauen kann, was ihm einfällt. Aber zuerst müssen wir uns um den Sand kümmern. Der Sand kommt aus den "Gleichungen" oder den Interaktionen, die wir voraussehen und klar umreißen müssen. Wo man Nahrungsmittel anbauen kann, wieviel man für wieviele Leute braucht und so weiter. Das passiert nach dem guten alten "Trial and Error"-Verfahren.

Aber wir haben natürlich schon eine grobe Vorstellung von dem, was in dem Spiel möglich sein soll und arbeiten dann an den "Feineinstellungen". Wenn man so will, arbeiten wir mit Variablen in unseren Gleichungen. Man kann sich einmal für den einen Weg entscheiden und das nächste Mal die Sache ganz anders angehen – und bekommt unterschiedliche Resultate. Die meisten Menschen merken nicht, daß diese "Gleichungen" hinter dem Spiel stehen – ein Anzeichen dafür, daß es gelungen ist. Viele sind sich nicht einmal darüber bewußt, daß sie eine gesteuerte Simulation vor sich haben. Sie projiz-

ieren ihre Vorstellung von der wirklichen Welt in das Spiel und es klappt und scheint nicht falsch zu sein. Sie spielen also in Wirklichkeit nicht "mein" Spiel und überlegen sich, "wofür Sid nun das oder das eingebaut hat", sondern sie spielen ihr eigenes. So funktioniert das.

PP: Sprechen wir mal über unsere "Zivilisation" und "Kolonisierung": Was ist Deiner Meinung nach der größte Fehler und der größte Erfolg der Menschheit?

SM: Unser größter Erfolg sind Computer und natürlich die Computerspiele ...

Ich weiß nicht – ich bin nicht gerade zum Philosophen geboren und ich glaube, das würde mich auch zu sehr von meinem eigentlichen Job ablenken. Aber wahrscheinlich sind Kriege unser größter Fehler...

Ich glaube nicht, daß ein Spieldesigner zu viel von seiner eigenen Weltanschauung in ein Spiel hineinbringen sollte – das kann leicht penetrant werden und auf die Dauer macht die ganze Sache dann keinen Spaß mehr. Mir ist es lieber, wenn der Spieler freie Hand hat und selbst entscheiden kann, was für ihn gut oder böse ist.

PP: Du hast Dich ja viel mit der Menschheitsentwicklung im großen Maßstab befaßt. Wo werden wir – was Computerspiele angeht – im Jahr 2050 sein?

SM: Ich glaube, Spiele werden weiterhin eine wichtige Rolle in der Freizeitgestaltung spielen. Die Menschen spielen schließlich schon seit Tausenden von Jahren. Die Entwicklung wird in Richtung Multiplayer-Systeme gehen. Das Spielen mit anderen ist ein Aspekt, den die Computertechnologie bisher vernachlässigt hat und der erst jetzt so langsam kommt, allerdings eher in fünf als in fünfzig Jahren. Es kommt darauf an, was die zukünftigen Designer mit ihrem technischen Potential anfangen. Ich weiß zwar nicht, was die Leute in 50 Jahren denken werden, aber ich nehme stark an, daß ihnen die gleichen Spielkonzepte Spaß machen werden wie uns heute. Wenn man sich die Geschichte der Spiele der letzten zwei Jahrzehnte ansieht, haben sich die Grundideen kaum geändert, nur das technische Drumherum ist anspruchsvoller geworden. In 50 Jahren tragen wir vielleicht 3D-Helme und können kaum noch zwischen Spiel und Realität unterscheiden, aber die Motivation zum Spielen bleibt die gleiche wie Heute: In ihnen kann man seine Phantasien ausleben, größer, heroischer, besser sein als in der Wirklichkeit.

Brenda Garno/John L. Williams/vw

PANZER GENERAL™

Der General unter den Strategiespielen!



Panzer General is a trademark of Strategic Simulations, Inc.
©1994 Strategic Simulations, Inc. All rights reserved.



**Mindscape International
Softwarevertrieb GmbH**
Daimlerstrasse 11
41564 Kaarst

**"Ein Strategical, das durch den variablen Schwierigkeitsgrad dem Anfänger wie dem Veteranen monatelangen Spielspaß garantiert - und damit siegt der Panzer General auf ganzer Linie."
(PC Joker 87%)**

**"Die Experten in unserer Redaktion sind sich einig. Panzer General gehört zu den absoluten Strategie-Highlights in diesem Jahr."
(Power Play 89%)**

**"Bestes Strategiespiel des Jahres"
(Power Play)**

Inserentenverzeichnis

Althoff	17	Magic Line	67
ASTAT Media	3. US	MagnaMedia	
		Verlag AG	103, 129
Bachler		Media Point	4
Softwareversand	65	Megaplay	67
Bit Brothers	93	Microprose	9
Bomico	2. US/3	Mindscape	113
Breakout	45	Mirox	13
		Multimedia Soft	21
Call and Play	61	NBG	63
Canon	43		
Creative Labs	26/27	Okay Soft	67
Disc Center		Philip Morris	41
Musikversand	78	Playcom	87
Elite Systems	47	Ouelle	
		Großversandhaus	31
Fantasy Productions	69		
Fritz CD ROM Vertrieb	78	SHARP Electronics	111
		SkyLine	23
Galaxy	17	Soft & Sound	12
Game Express	13	Softsale	57
Game It!	93	Software 2000	48/49
Gegenfurtner	59	Software Corner	79
Greenwood	4. US	Spea Software	25
Groß Elektronik	21	SPOING	67
		Topgame	71
Highway to Hell	19	Traumfabrik	89
Hofra Trading	11		
		Versand 99	34
KaroSoft	73		
KröGer	65	WIAL Versand	77

Dieser Ausgabe liegt ein Prospekt der Fa. Pearl Agency, 79426 Buggingen bei. Der Schweiz-Auflage liegt ein Prospekt der Fa. World of Games, CH-4623 Neuendorf, bei.

Impressum

Chefredakteur: Michael Hengst (mh) – verantwortlich für den redaktionellen Teil
Stellvertretender Chefredakteur: Volker Weitz (vw)
Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up)
Redaktion: Frank Heukemes (fh), Knut Gollert (kn), Peter Schwindl (ps)
Producer: Manfred Neumayer (mn)
Ständiger freier Mitarbeiter: Brenda Garro, Henrik Fisch (hf), Sonke Steffen (js)
Redaktionsassistentin: Catharina Brieden
Hotline: Philipp Kügler, Sebastian Sippe

So erreichen Sie die Redaktion:
 Tel.: 089/4613-289, Telefax: 0 89/46 13-50 46
 Hotline: Dienstag und Donnerstag von 15.00 Uhr bis 17.00 Uhr; Tel.: 089/4613-335

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.
Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der MagnaMedia Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Layout: Katja Milles, Conny Pflanzler
DTP-Operatoren: Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Roland Müller
Computergrafik: Alexander Gerhardt

Anzeigenverwaltung und Disposition: Stefanie Zipf (168)
Anzeigenleitung: Peter Kusterer (333)

Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-81340-5058, Fax.: 0044-81341-9602

USA: M & T International Marketing, San Mateo, Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739

Taiwan: Acer TWP Co., Taipei, Tel.: 008862-713-6959, Fax: 008862-715-1950

Japan: Media Sales Japan, Tokyo, Tel.: 0081-33504-1925, Fax: 0081-33595-1709

Italien: Medias International, Mariano, Tel.: 0039-31-751494, Fax.: 0039-31-751482

Holland: Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572

Israel: Baruch Schaefer, Holon, Tel.: 00972-3-556-2256, Fax: 00972-3-556-6944

Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789

Hongkong: The Third Wave (H. K.) Ltd., Tel.: 00852-7640989, Fax: 00852-7643857

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
 Tel.: 089/4613-962, Fax: 089/4613-789

Anzeigenpreise: Es gilt die Preistabelle Nr. 6 vom 1. Januar 1994

Bestell- und Abonnement-Service:

Power Play AboService; Postfach 1163, 74168 Neckarsulm,
 Tel.: 07132/959-242, Fax: 07132/959-244

Österreich: DSB AboService GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel: 0662/643866

Schweiz: Aboverwaltung AG, Sägestr. 14, CH-5600 Lenzburg, Tel: 064/519131

Preise: Power Play ohne CD:

Einzelheft 6,50 Mark; Jahresabonnement (12 Ausgaben): Inland: 70,80 Mark; Ausland:

94,80 Mark (Luftpost auf Anfrage); Österreich: 588.- ÖS; Schweiz: 70,80 sfr

Preise: Power Play mit CD:

Einzelheft 14,90 Mark; Jahresabonnement (12 Ausgaben): Inland: 160,80 Mark; Ausland:

184,80 Mark (Luftpost auf Anfrage); Österreich: 1,296.- ÖS; Schweiz: 160,80 sfr

Alle Abonnementpreise inkl. MwSt und Versandkosten

Int. Account Manager: Kurt Skupin (352); Assistentin: Michelle Berner (360) Fax (775)

Vertriebsleitung: Benno Gaab

Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Postfach 1123, 85386 Eching, Tel.: 089/319006-0

Erscheinungsweise: monatlich

Leitung, Herstellung: Klaus Buck (180)

Technik: Sycor Druckvorsufen GmbH, Hans-Pinsel-Str. 2, 85540 Haar

Druck: R. Oldenbourg Grafische Betriebe GmbH, Hürdenstr. 4, 85551 Kirchheim

Urheberrecht: Alle in *POWER PLAY* erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen und Zweitverwertung, vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebene Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Haftung: Für den Fall, daß in *POWER PLAY* unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden.

Anfragen an Klaus Buck, Tel. 089/4613-180, Fax: 089/4613-232

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30% gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetallfrei.

© 1994 MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft

Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Kenneth Clifford, Eduard Unzeifig

Verlagsleiter: Wolfram Höfler

Objektleiter: Albert Absmeier

Anschrift des Verlages:

MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft,
 Postfach 1304, 85531 Haar bei München,
 Telefon 089/4613-0, Telefax 089/4613-100

PZD Kennziffer B 10542E

Mitteilung gem. Bayerischem Pressegesetz: Aktionäre, die mehr als 25% des Kapitals halten: Familie Olmar und Karin Weber, München; Familie Carl-Franz und Jutta von Quadt, München; Aufsichtsrat: Professor Jochen Tschunke (Vorsitzender), Dr. Hans Otto Liljmann und Olmar Weber.





Wenn das kein Grund zum Feiern ist: Die *POWER PLAY* wird heuer fünf Jahre alt. Das bedeutet nicht nur 72 Ausgaben und über 7000 Seiten geballte Info, Spieltests, Tips und Hintergrundstorys, das sind auch fünf Jahre unseres Lebens. Was ist nicht alles passiert in diesem halben Jahrzehnt: Redakteure sind gekommen (und wieder gegangen), diverse Chefs haben wir verbraucht, neue Spielmaschinen erblickten das Licht der Welt, liebgewonnene Rechnerysteme sind über Nacht im Staub der Zeit versunken. Welche Software-Highlights haben wir und Ihr vor fünf Jahren doch gleich noch gespielt? Welche Computer, Programmierer oder Softwarehäuser waren anno 90 Hip, welche Out? Unser 5-Jahre-Spezial beantwortet nicht nur diese Fragen, sondern ist zugleich ein Abriss über fünf Jahre Spielegeschichte. Außerdem möchten wir Euch an dieser Stelle danken: Ohne Eure Anregungen, Fragen und Kritik wäre die *POWER PLAY* nicht das, was sie heute ist – das meistgelesene Spielmagazin Deutschlands! Wir freuen uns schon jetzt auf die nächsten fünf Jahre mit Euch. Euer

**Power-Play-
Team**

**5 JAHRE
POWER PLAY**

POWER PLAY

1990

GESUCHT WIRD:
DER BESTE SPIELE-KENNER

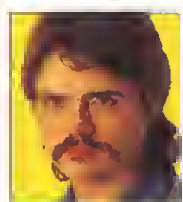
MACHT MIT UND GEWINNT.
EINE TRAUMREISE IN DIE USA UND
VIELE WEITERE PREISE

**NEU
3 MARK
FÜR DIE
ERSTAUSGABE**

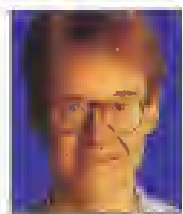
Willkommen in den Neunzigern: Das wilde Techno-Jahrzehnt erlebt einen unglaublichen Spiele-Boom – auch wir starten mit einem Knalleffekt – die POWER PLAY wird als selbständiges Magazin geboren.

Es war keine leichte Geburt: Aber im Februar 1990 war es dann endlich soweit – die *POWER PLAY* erschien das erste Mal monatlich als eigenständiges Spielmagazin. Endlich von den Sonderheft-Fesseln und dem Schattendasein als magersüchtige Beilage in der *Happy Computer* befreit, konnte sich die Redaktion richtig austoben. Bereits damals dabei – wenn auch 15 Kilo leichter – Michael, der schon vor fünf Jahren seine Vorliebe für Rollenspiele und Simulationen pflegte und in der Startausgabe unter anderem das Actionadventure *Y's* sowie die Rennsimulation *Indianapolis 500* testete. Ein weiterer Kollege der ersten Stunde – Volker "Tips & Tricks"-Weitz stieß nur wenig später zur Ausgabe Sieben hinzu und gab mit dem Test des Reline-Rollenspiels *Legend of Faerghail* seinen Einstand. Die *POWER PLAY*-Debütausgabe – heute von Sammlern hochgehandelt – kostete damals schlappe 3 Mark, das Titelbild zeigte das Covermotiv vom Klassiker *Starflight*. 1990 war auch das Jahr, in dem die höchste Wertung in der gesamten *POWER PLAY*-Historie vergeben wurde: Satte **96 Pro-**

Michael 1990:
Weniger Haare,
weniger Bart und
weniger Gewicht



Volker 1990: Noch nicht mit Burgträulein Martina verheiratet, aber schon damals den ritterlichen Minnespielen vertollen



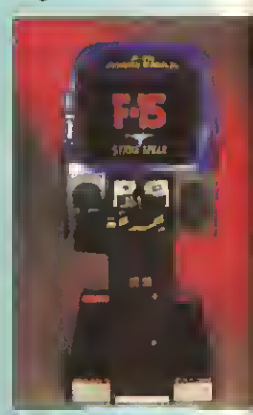
zent kassierte seinerzeit die Game Boy-Variante des Tüftelklassikers *Tetris*. Bis heute ist diese Wertung unerreicht – und *Tetris* so zeitlos und unterhaltsam wie eh und je. 1990 gab's nicht nur die höchste Wertung, sondern auch die niedrigste, die die *POWER PLAY* jemals vergeben hatte: Die Impressions-Strategieschmonzette *Rorke's Drift* sicherte sich mit der Minimalwertung von vier (4!) Prozentpunkten bei der Spielspaßwertung für immer einen Platz in der Spielgeschichte. Michael damals: "Himmel hilf!...spielerisch, taktisch und technisch ist *Rorke's Drift* ein Programm übelster Sorte..." *mh*



Vorher: Noch mit der Ausgabe 2/90 fristete die *POWER PLAY* ein Dasein als schnöde Beilage für die *Happy Computer*

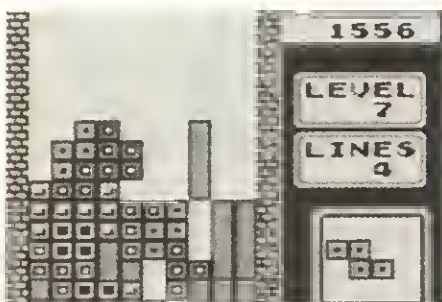
Teure Spielerei

Ex-Microprose-Chef Bill Stealy wollte es wahrlich wissen: Ungehemmt von Hardwarebeschränkungen herkömmlicher Heimcomputer sollte ein Entwicklungsteam die technisch eindrucksvollste Simulation aller Zeiten entwerfen – und zwar als Spielautomaten. Geld spielte keine Rolle, die Entwickler schöpften aus dem Vollen. Das Ergebnis war die Coin-Up-Version der Microprosen Referenzsimulation *F-15 Strike Eagle*. Ultrafixe und herrlich detaillierte 3D-Grafik retteten den ambitionierten Versuch allerdings nicht vor der Pleite: Die Spielhallenmaschine floppte ganz fürchterlich, und die verbratenen Millionen brachten Microprose in arge Schwierigkeiten.

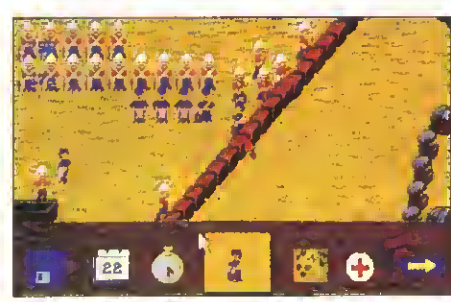


Toll, aber ein Flop: Der Microprose-Automat F-15 Strike Eagle

Selbst der Nachzüglerautomat *B.O.T.S.*, der auf der gleichen Technik basierte, spielte die ungeheuren Entwicklungskosten nicht wieder ein.



Hoch: Tetris auf dem Game Boy kassierte mit 96 Prozent die höchste POWER PLAY-Wertung aller Zeiten



Niedrig: Der Rorke's Drift-Test bildet seit 5 Jahren mit 4 Prozent das Wertungsschlußlicht



15 Spiele und 500 Mark:
Das Mega Drive war 1990 gerade mal
ein halbes Jahr alt

Der Maschinenpark

1990 kungelte – im Gegensatz zu heute – noch eine ganze Reihe feiner Spielecomputer um die Gunst der Hardwarefreaks. Anno 1990 gab's sogar noch Spiele und Berichte über Commodores Uralt-Oldie, den C64. Der Amiga stürmte den Gipfel des Spieleolymps, der Stern des Atari STUs war bereits dabei, zu verblasen. Kultstatus genossen einige Konsolen, die zu diesem Zeitpunkt nur über Importkanäle zu bekommen waren: So z.B. Nintendos Innovationshammer, der Game Boy. Unser privater Konsolenrenner und die begehrteste Traummaschine für jeden Spieler war damals der Nipponimport Turbografx und das frisch erschienene Mega Drive.



Eine echte Rarität: Hier ein Foto von
Deluxe M.U.L.E.

Warten auf M.U.L.E.

Die Nachricht schlug ein wie eine Bombe: Der Kultklassiker *M.U.L.E.* sollte 1990 für 16-Bit-Computer wieder neu aufgelegt werden. Julian Eggebrecht – heute bei Factor 5 – wollte und sollte mit dem Programmiererteam "Infernal Byte System" unter Programmierer Stefan Schulze den Dan(i) Bunten-Oldie zum neuen Leben erwecken. Ein fetter Zwei-Seiten-Artikel in der *POWER PLAY* 8/90 verschlug der Spielewelt den Atem. Unsere Redaktion und die Programmierer konnten sich vor Anfragen kaum retten. "Wo bleibt *Deluxe M.U.L.E.*?", schepperte es aus Telefonhörern oder stand es hastig hingeschrieben auf ein paar tausend Postkarten. Die große Nachfrage und der Kultstatus halfen jedoch nicht: *Deluxe M.U.L.E.* wurde noch im gleichen Jahr auf Eis gelegt, erst 1994 konnten begeisterte Fans mit einem ähnlichen Spiel (*Subtrade*) ihren kaufmännischen Gelüsten nachkommen.

Die Besten 1990

Wer kennt sie noch? Die schönsten, besten, tollsten und unterhaltsamsten Spiele aus dem Jahre 1990. In unserem Rückblick dürfen die Schmankerl, die uns vor fünf Jahren das Spielerdasein so versüßt haben, natürlich nicht fehlen. Also Vorhang auf und Ring frei für die Gewinner des Jahres 1990!

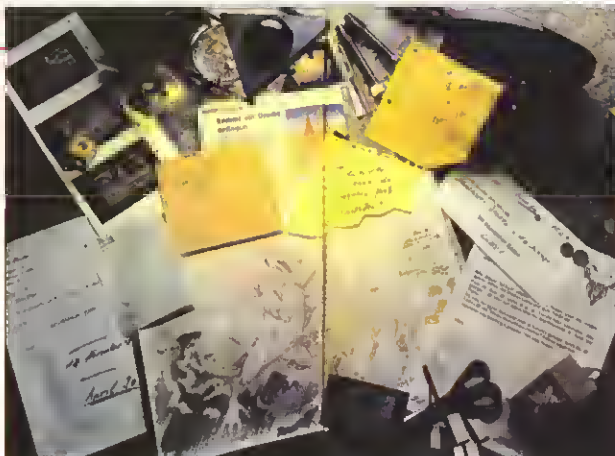


Das waren noch Zeiten: Spiel
des Jahres war der Dauer-
brenner *Railroad Tycoon*

Die meisten Preise heimste damals der Sid Meier-Knaller *Railroad Tycoon* ab – die *POWER PLAY* kürte das Programm nicht nur zum **Besten Computerspiel**, sondern vergab für die Perle der Strategie/Wirtschaftssimulationen auch die Auszeichnungen **Beste Spielidee** und **Bestes Strategiespiel**. Als **Bestes Denkspiel** ging die Umsetzung des Atari-Automaten *Klax* über die Zielinie. Richard Garriot schuf anno '90 mit *Ultima 6* noch ein "echtes" Rollenspiel, das sich prompt und verdient mit dem Titel **Bestes Rollenspiel** schmücken durfte. Schon vor fünf Jahren zeigte LucasArts (damals Lucasfilm Games) Weltklasse: Unser **Bestes Adventure** hieß damals *The Secret of Monkey Island*. Der Schöpfer der damaligen Vorzeigesimulation *LHX Attack-Chopper* Brend Iverson meldete sich nach einigen Jahren Pause 1994 mit dem Edelflieger *U.S. Navy Fighter* wieder zurück. Nicht wiederholen konnte Origin – trotz der sagenhaften Präsentation bei *Wing Commander 3* – den durchschlagenden 1990-Erfolg. Hier hieß es noch: Der Gewinner für den Titel **Bestes Actionspiel** geht an *Wing Commander* (den Erstling wohlgemerkt). Das **Beste Geschicklichkeitsspiel** entsprang übrigens der Feder von Andrew Braybrook – unserem letztjährigen Preisträger der Ehrenausszeichnung für besondere Leistungen. Der Beweis: *Rainbow Island*.



Origin schrieb die Spiele-
geschichte um: 1990
erschien *Wing Commander*



Ungewöhnlich und interessant: Die Ariolaanzeige für
Dragonflight

Die interessanteste Anzeige 1990

Äh? "Um was geht's hier eigentlich?", trugten sich Leser und Redakteure beim Anblick dieser – auf den ersten Blick recht verwirrenden – Computerspielanzeige in der *POWER PLAY* 4/90. Um was es ging – nämlich das deutsche Rollenspiel *Dragonflight* – erfuhr man erst nach

ausgiebigem Studium der – mit Insiderwitzen – gespickten Werbeseite. Alleine der Schmierzettel mit den Veröffentlichungsdaten sorgte für herzhatte Lacher: Vom Programmiererteam (Thalion) wurde an die Softwarefirma (Ariolasoft) gemeldet, daß das Spiel im April 1990 tertig werden würde. Nach zwei Jahren Verspätung und tünfmaligem Verschieben des Erstverkaufstages! Aber selbst der Apriltermin konnte letztendlich nicht gehalten werden: Erst runde drei Monate später gingen die ersten Muster an die Presse. Der Test erschien in der *POWER PLAY* 7/1990.

POWER PLAY 1991

Donnerstag
BIRDS OF PREY
 Das neueste...
 in der Serie...
 Enthält
EROTIK-SPIELE
 Die Lust am Bildschirm
 Ausgekocht
BABY
 Originell



Hinein ins prallvolle Computerleben: 1991 konnten wir eine der ergiebigsten Spielernten der bisherigen Softwaregeschichte einfahren.



Urig : Ein Monkey Island Pirat

SOFTWARE STURM

Das junge Jahr startete mit einem Doppelpöller: Guybrush Threepwood enterte unsere Festplatten auf der Suche nach Geisterpirat Le Chuck, während aus Liverpool eine Invasion der ganz anderen Art einsetzte.

Seebären aus den Pantinen. Ron Gilberts aberwitziges Piratenabenteuer "The Secret of Monkey Island" schrieb Softwaregeschichte und Kenner liegen noch heute am Boden, wenn sie an die Piranha-Pudel denken. Das Spiel war der Konkurrenz technisch und inhaltlich weit voraus und sorgte für einen kleineren Quantensprung im Adventure-Genre.

es ist nicht abzusehen, ob die lieben Tierchen jemals wieder zur Ruhe kommen werden.

Noch ein weiterer Siegeszug startete zum Jahreswechsel: In

Japan veröffentlichte Nintendo das Super Famicom. – Unser allseits geliebtes Super NES. Zum Start mit dabei: Der italienische Hausklempner Mario mit seiner "Super Mario World" und das fetzige Rennspiel "F-Zero". Beide Programme können unsere Redaktions-Videospieler völlig überzeugen und wir geben geschlossen eine Großbestellung in Japan auf. Zwei Wochen später hat jeder von uns sein privates Super NES vorm Fernseher stehen und ist um unverschämte 750 Mark ärmer. Hardwaretechnisch ist immer noch die große Vielfalt angesagt. Die großen Heimcomputersysteme werden gleichmäßig gut beliefert, erste Einbrüche gibt's



uns zudümpelte, klopfte garantiert jeden

Der zweite Innovativbolzen des Jahres wurde von Psygnosis abgeschossen. Die Liverpooler veröffentlichten im Januar 1991 ein Tüftelspiel der Programmiertruppe DMA-Design. Dave Jones und seine Mannen zeigten Sympathie für eine der vielen Randgruppen im Tierreich: Das erfolgreiche "Lemmings"-Spielkonzept war geboren und wird bis heute von Psygnosis ausgebeutet. Inzwischen hat man uns schon ein 3D-Lemmings angedroht, und

bereits beim Atari ST (siehe Kasten). Trotzdem wird eine Programmvielfalt geboten, von der wir heute nur träumen dürfen. So titelten wir unseren regelmäßigen Besuch der Londoner Frühjahrsmesse gleich mit "Software-Sturm", gab es doch sage und schreibe über hundertfünfzig neue Programme zu bestaunen. Paradiesische Zustände, von denen wir heute, drei Jahre später, nur träumen dürfen. **vw**



Japan-Import 91: Endlich ist es da, das erste Super NES für die Redaktions-Marios



Bitte recht freundlich
 Ort kopiert, nie erreicht: Der POWER PLAY-Fotoroman. Hier noch einmal die schönste Seite, inklusive handfester Wertungskonferenz und brennender Hose des Turbo-Redakteurs.

Die Besten 1991

Da fiel uns die Wahl nicht schwer: Das **beste Spiel** in diesem Jahr war das tolle "Lemmings" von DMA-Design/ Pyg-



Fliegendes Suizidkommando: Ein Lemming kommt selten allein

nosis. Wir haben uns auf Anhieb in die kleinen unermüdlichen Racker verliebt, und Euch ging es ebenso. Besonders erfreulich: Die grün behaarte Brut machte sich basisdemokratisch auf allen bekannten Spielsystemen breit und ließ keinen im Regen stehen. Ein heißes Kopf-an-Kopf-Rennen mit dem **schlechtesten Spiel** aller Zeiten lieferte sich dagegen "Operation Combat" von Electronic Zoo. Wir ließen aber noch einmal Gnade vor Recht ergehen und vergaben zwei Prozentpunkte mehr als für den vierprozentigen Gurkenkönig des Vorjahres "Rorke's Drift".

Der ganz klare Favorit in Sachen **Rollenspiel** ist das immer noch geniale "Bane of the Cosmic Forge" von David Bradley. Die Ritter der Redaktion schwärmen noch heute von durchwach-



Klabautermann, laß Guybrush ran: Monkey Island räumt ab

ten Nächten ("Auf dem Amiga ohne Zusatzlaufwerk!") und können immer noch alle Zaubersprüche auswendig.

Als **bestes Adventure** durften wir, weil's so schön war, gleich den zweiten Teil von Ron Gilberts Piratenschmonzette auszeichnen. "Monkey Island 2 - Le Chucks Revenge" knüpfte in Deutschland locker an den Erfolg des ersten Teils an und war mindestens genauso witzig. Auch den Titel für das **beste Strategiespiel** konnten wir an einen alten Bekannten vergeben: Dauergast Peter Molyneux sahnte hier mit "Populous 2" ab.



Ist das aber aufregend: So stellen wir uns Erotik nicht gerade vor

Heiß

Schon immer fühlte sich die **POWER PLAY**-Crew einem Thema besonders verbunden: Der Erotik, oder was sich alles so mit diesem Etikett schmückt. Dabei ging's in unserem anno 91 Schweinekram-Artikel noch so züchtig zu, wie es sich für unschuldige Computerspieler gehört (Kein Wunder, Knut "Hormon" Gollert träumte noch im wilden Osten von einer Karriere als **POWER PLAY**-Redakteur.) Die nackten Tatsachen der reifen Dame verschwand also hinter einem breiten Balken und ließen genug Platz für Phantasie. Auch sonst glich die Software eher den verklemmten Träumen eines Priesterseminars. Was uns da alles als Erotikprogramm untergeschoben werden sollte, war zum Heulen. Inzwischen gibts auf CD-ROM jede Menge nackter Tatsachen, aber im Prinzip gehts immer noch so spießig verklemmt zu, wie damals. Tote Hose im Diskettenschacht.



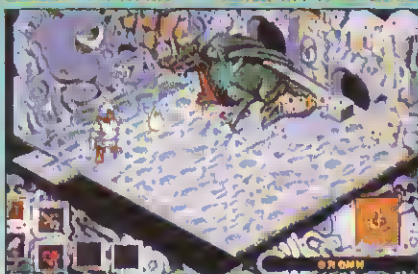
Grün: Der PC spielt die Konkurrenz an die Wand

Nachtigall, ick hör ...

Obwohl sich 1991 noch reichlich Systeme den immer fetter werdenden Spelekekuchen teilen, zeichnet sich bereits zart am Horizont der Sieger im Rennen ab. Besonders während unserer regelmäßigen Firmen- und Messebesuche in Amerika gibt's nur noch ein Thema: Der PC macht das Rennen. Während in Europa der Amiga seinen Siegeszug fast ungebremst fortsetzt, werden in den Staaten nur noch unwillig Umsetzungen für Commodores Dauerbrenner gefertigt. Die immer schneller steigenden Hardwareanforderungen werden der "Freundin", trotz Turbokarten und Festplatten, über kurz oder lang den Garaus machen. Wir reagieren mit einem schüchternen Testballon und veröffentlichen ein Sonderheft zum Thema PC.

Der kleine geschuppte Kerl gehört ohne Zweifel zu den am meisten gehaßten Drachen der Softwaregeschichte. Ausgebrütet haben den Feuerspeier keine geringeren als die Bitmap-Brothers. Er bewacht in dem isometrischen Action-Adventure

Hol's der Drache



Wo ist der Massaker-Spruch? Der Cadaver-Drache stellt sich quer

"Cadaver" den Eingang zum zweiten Level und will partout keinen Spielerzweig vorbeilassen. Erst in Ausgabe 1/91 verrät Gregor Schmid aus Berlin in seiner Komplettlösung wie es geht und

verdient sich damit eine **POWER PRÄMIE**. Wir brauchen natürlich einen Massaker-Zauberspruch, um den Drachen in Raum 67 zu erledigen. Den gibt's angeblich in Verlies Nummer 46 oder vielleicht doch nicht? Oder fehlt etwa noch die wichtige Urne mit den sterblichen

Überresten von Carolus. Die Verwirrung ist vollkommen, und Ihr macht uns die Hölle heiß. Wir erklären das legendäre Urviech hiermit posthum zum Redaktionsmaskottchen 1991.

POWER PLAY

Graybrooks Tierleben

FIRE & ICE

Amiga im Aufwind: der Jump'n'Run-Knüller schon getestet

Aufgetischt

FANTASY-FUTTER

SSI packt aus
Neues vom Lemmings-Macher
High-End-Action auf dem Super NES

Micropros

ST

1992



Ja, das war ein Jahr: 1992 gab's die ersten CD-ROMs für PCs, der Amiga war noch gut dabei, Spiele gab es in rauen Mengen und die **POWER PLAY** bekam doppelte Verstärkung aus dem Osten ...

Megarollenspiel erst Ende 1992 und wurde damit sogar in **POWER PLAY** 12/92 noch einmal getestet, als Auffrischung eventueller Erinnerungen sozusagen. Doch auch schlechte Spiele gab es 1992, wobei es in diesem Jahr scheinbar nur gute schlechte Spiele gab, denn *Winter Supersports '92* von Flair sahnte immerhin noch satte 7% ab. Gegen die 4% von *Rorke's Drift* von 1990 kommt es längst nicht an. Des weiteren versuchte **POWER PLAY** und besonders unser Amiga-Freak Richie Commodores 16-Bitter aufzubauen, und wir spendierten dem Amiga zwei Schwerpunkte, um noch einmal eingehend auf die Vorzüge hinzuweisen. Doch wie wir alle wissen, war es vergebene Mühe... kn

Es ging schon mal gut los: Ab **POWER PLAY** 1/92 gab's Verstärkung aus dem Osten. Knut Gollert, ein frischer Abiturient aus Mecklenburg/Vorpommern ("Wieso? Du sächstelst ja gar nicht?") stieß zur Truppe und raffte sich auf, Spiele zu testen. Sein erstes war bezeichnendermaßen Domarks leicht mißglückte *Pit Fighter*-Umsetzung. Auf einem flotten XT (aber schon mit VGA!) schrieb es sich unbeschwert. Fast 10

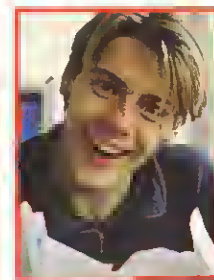
Monate später verschlug es den nächsten Import aus den neuen Bundesländern ins bayrische Haar. Christian von Duisburg, auch bekannt als Duisentrieb, Doc Düse oder schlicht als Bonk, zog mit Sack und Pack in unsere Redaktion ein. Kaum zwei Tage gearbeitet, zerfetzte Christian die ersten Rechner, bastelte das erste Netzwerk ("So was kannst du?") und lieferte sich tagelange *Robosports*-Duelle mit den Kollegen. Dann kam auch in der **POWER PLAY**-Redaktion das Hardwarekarussell ins Trudeln. CD-ROMs trafen ein und begeisterten die Redakteure ("Jetzt kann ich CDs hören, ohne meinen Discman anzuwerfen. Toll!") und man träumte vom 486er. Doch viel wichtiger waren die zahlreichen zu testenden Spiele, denn 1992 gab's davon noch genügend. Den Spitzenplatz sicherte sich Sir Techs Rollenspiel *Wizardry 7: Crusaders of the dark Savant*, das von uns, dank bester Kontakte, als (fast) fertige Version schon gut ein Jahr vor Veröffentlichung getestet wurde.



Das doppelt getestete *Crusaders of the Dark Savant* erhielt satte 94%

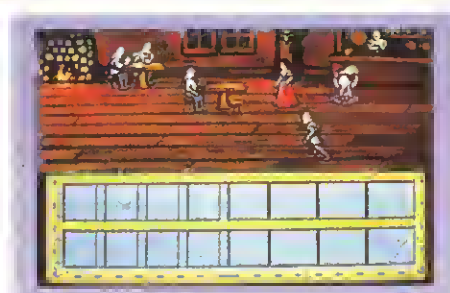
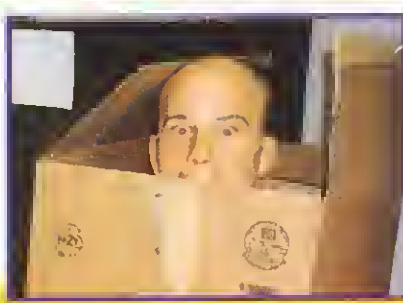


Zum Schreien übel: Mit 7% war *Winter Supersports* der schlechteste Vertreter '92



Dank einiger Unstimmigkeiten und einer (zu) langen Testphase kam das

Neu und unverbraucht: Knut und Christian verstärkten die Redaktion 1992



Fallengelassen: *The Bard's Tale 4* Immer noch nicht fertig?

Gleich drei Spiele wurden für 1992 angekündigt, die bis heute keinen Weg in die Softwareregale fanden. Als erste ward Virgins *Rookies* durch den Wolf gedreht und seither nimmer mehr gesehen. *Rookies* folgte Mike Singletons *Galacticon* auf dem Fuße, ein Space-Exploration-Spielchen mit *Wing-Commander*-Zügen: Es fiel unter den Tisch, und keiner hob es je wieder auf. Als dritter Rohrkrepieler und wohl größte Pleite des Jahres entpuppte sich Electronic Arts Klassiker-Remake *The Bard's Tale 4: Tales of the Unknown*. Damals werkelten 80 Prozent der verfügbaren Kapazitäten bei EA am Rollenspielhammer, und sie haben umsonst gearbeitet, denn *The Bard's Tale Nummer 4* wurde wegen stetig steigender Kosten aus dem Fenster geworfen, und wiederum hob es niemand je wieder auf.

Die Besten 1992

Das Jahr 1992 war sicherlich das Jahr, in dem das Rollenspielgenre in eine neue Dimension rückte. Ob Garriots geniales *Ultima 7*, Westwoods Sequel *Exe of the Beholder 2* oder Tha-



Ultima Underworld war der innovativste Neuling 1992 und setzte mit der neuen 3D-Technik genreübergreifend Maßstäbe

lions *Amberstar* – 1992 investierten wohl Rollenspieler die meiste Kohle in neue und gute Spiele. Zwei Produkte waren dabei jedoch die absoluten Überrenner und sind noch heute ungeschlagen in Sachen Innovation. Das **beste Spiel des Jahres** war die gigantische Rollenspiel-Action-Adventure-Mischung *Ultima Underworld* aus dem Hause Looking Glass. Erstmals gab's hier die mittlerweile standardisierten 3D-Gänge, was unsere Redakteure besonders begeisterte. Als



Aces of the Pacific: Die beste Simulation 1992

zweiter Überknaller erwies sich Sir Techs *Wizardry 7: Crusaders of the Dark Savant*. David Bradleys Abschiedsgeschenk erwies sich als der-

maßen genial, daß wir es zum **besten Rollenspiel des Jahres** kürten. Selbst heute noch gilt *Wizardry 7* in Fachkreisen als Vorzeigeprodukt der Rollenspiele im klassischen Stil. Ansonsten war das Jahr 1992 von unzähligen mehr oder weniger offiziellen Nach- und Thronfolgern gekennzeichnet: Das **beste Sportspiel** war zum Beispiel der Links-Nachfolger *Links 386 Pro*, **bestes Adventure** LucasArts' *Indiana Jones 4* und die **beste Simulation 1992** kam aus dem Hause Dynamix und hieß *Aces of the Pacific*. Ansonsten erfreuten wir uns am **besten Strategiespiel** namens *History Line* und an *Fire & Ice*, Andrew Braybrooks Hundehüpfer als **bestes Action- und Geschicklichkeitsspiel**.



Multimaschinell

Zwar standen die Zeichen der Zeit schon auf MS-DOS, doch in der *POWER PLAY*-Redaktion und im Heft stritten immer noch sage und schreibe 11 Systeme um den Sieg: Ob Alt-Hippie C 64, Atari ST, Amiga, PC, Archimedes, Mega Drive, Super NES, NEO GEO, Game Boy, Lynx oder Game Gear – unser Heft wurde mit jedem System fertig. Ende des Jahres mußten dann allerdings einige von ihnen dran glauben: Der C 64 sah dem Tod ins Auge, und auch Ataris ST wollte nicht mehr so, wie er sollte. 16-Bit-Videospiele wurden dank toller Module trotz fantastischer Preise zum Sammlerobjekt (Ein *Streetfighter 2* aus Japan für 298 Mark) und Handhelds wurden wegen einer Modulschwemme in

die Handheldcorner verbannt. Gigantisch neu war Anfang des Jahres jedoch das CD-ROM für PCs. Schon damals, von Michael als "Speichermedium der Zukunft" angeprangert, freuten wir uns auf satte zwei (2!) CD-ROM-Spiele: Das Kinderspiel *Mixed up Mother Goose* und das Gesellschaftsspiel *Jones in the Fast Lane* waren die ersten beiden. Doch schon wenig später ging die Post ab: So kam LucasArts mit dem herzerreißend schönen *Loom* auf CD und fesselte uns endgültig an die Schillerscheibe. Damals war das von Matsushita CD-ROM mit 150 KByte/s auch noch eines der schnellsten ("... Zugriffszeiten hielten sich in Grenzen ... Flott wurden die Daten in den Speicher geschauffelt ...").

Der wohl genialste Hardwarehype des Jahres kam aus dem Hause ASI und hieß *T-Bird*. Hier gab's in einem recht klapprigen Gehäuse einen 386SX-Prozi, der laut Aufkleber von Intel war, aber in Wirklichkeit von AMD hergestellt wurde, eine 50 MB Festplatte und ein Soundblaster-Emulations-Board für satte 3000 Mark. Für Spieler, die damals selten den ultimativen Spiele-PC im Laden kaufen konnten, eine lohnende Anschaffung, die sich dank der teils üblen T-Bird-Qualität (schon beim Ein/Aus-Schalter ging's los) jedoch als Schuß in den Ofen bewahrheitete.

News, auf die wir gewartet haben

Hier nun die ultimative "Das-sind-News-meldungen-die-wir-alle-ganz-toll-finden-die-aber-keiner-braucht"-Liste.

Platz 1: Private Eye

Die superunsinnige Cyberspace-Brille für 2200 Mark aus *POWER PLAY* 12/92

Platz 2:

Atari STE/TT-Betriebssystem TOS

Das viel zu späte Atari-Multitasking-System für STEs und TTs aus *POWER PLAY* 7/92

Platz 3: Mind Machine

Die Intelligenz-New-Age-Maschine, die nie funktionierte, aus *POWER PLAY* 12/92

Platz 4: Hudson C.D. School

Die unerreichbare japanische Spieldesignerschule aus *POWER PLAY* 5/92

Platz 5: Teresa O

Eine sexy Newsmeldung ohne Sinn, aber mit viel Hormon aus *POWER PLAY* 10/92



Klaus Möller und seine ZDF Kolumne

3sat meets POWER PLAY

Wie jetzt? Eine Frage erschütterte die *POWER PLAY*-Fangemeinde. Klaus Möller, seines Zeichens ZDF-Compi-Redakteur, hielt quartalsmäßig eine Leserrunde in der *POWER PLAY* ab, die wohl nie jemanden so recht interessierte, geschweige denn verstand. Hier wurden alte Spiele angepriesen, Actionspiele verboten und Leser entmündigt. Mußte das sein? Nun, das fragten wir uns eben auch und **PLUPP** die "ZDF Kolumne" war genauso schnell weg, wie sie da war ...

POWER PLAY 1993

Summel im Tunnel

- Ambermoon
- Dark Sun
- Dungeon Hack
- Hired Guns



T-Rex-Test: Das Spiel zum Megahit

Quark Express

DEEP SPACE

Star Trek

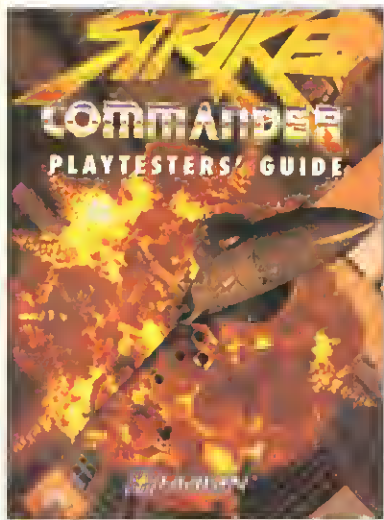
dritte



Die bemerkenswerteste Entwicklung auf dem Spielmarkt war 1993 der damals beginnende Siegeszug der CD-ROM. Obendrein wurde ein schneller 486er zum Muß für den ernsthaften Spieler.

Das Jahr nahm einen guten Anfang: Das streßgeplagte POWER PLAY-Team konnte seine Reihen durch zwei Neuzugänge verstärken: Der Hamburger Eierbaron und Modefachmann Sönke Steffen schmiß sein Studium, um zum Münchner Kindl zu werden und konnte fortan in unseren heiligen Hal-

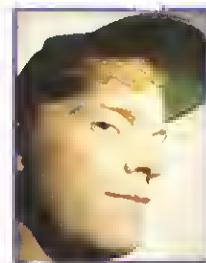
her noch bei unserer Schwesterzeitschrift VIDEO GAMES als Spieltester mit. – 1993 war auch das Jahr, in dem Infogrames mit *Alone In The Dark* Aufsehen erregte: Vektor- und gezeichnete Grafik in Verbindung mit einer ungewöhnlichen Kameraführung, die unsere Helden aus den verschiedensten Perspektiven flüssig drehen und zoomen ließ, sorgte für bis dato ungekannte Effekte. – Mit dem opulenten Intro der CD-ROM-Version von *King's Quest 6* nahm der Render-Wahn seinen Lauf. Fortan gehörten mit Auto-desks 3D-Studio kreierte Sequenzen zum Imponiergehabe der Programmierer. – Im



Chris Roberts kommt endlich in die Strümpfe: Drigins Sfrike Commander war das am längsten erwartete Spiel

len schon bald den Ruf als einer der spritzigsten und reimgewandtesten Schreiberlinge genießen. Allroundtalent Manfred Neumayer vergnügte sich schon etliche Jahre als Fachzeitschriftenredakteur, bevor er unser Mac-Spezialist wurde. Seitdem wir sein heißgeliebtes Apfel-Maschinen schmähhlich vernachlässigten, hat er sich nun ganz der Produktion unseres Blattes verschrieben und werkelt neben-

Manni noch im kurzhaarigen Sponti-Outfit



Sönke noch unversaut und ein wenig unerfahrener

großen Erotikreport ergötzte sich Knut seinerzeit an den heute eher harmlos wirkenden Ferkeleien aus der Heimcomputer- und PC-Spieleszene. Ernteten wir damals noch entgeisterte Zuschriften, so jucken unsere jetzigen knallharten "Lust oder Frust"-Artikel keine Sau mehr. – Die damals aktuellen Spiele, allen voran der nach langer Wartezeit gelandete *Strike Commander*, verlangten nach immer mehr Rechen-Power. Konnte Michael im Februar noch guten Gewissens den 486SX-25 T-Bird empfehlen, so prahlte er schon wenige Seiten später mit den Leistungen des neuen DX2-66-Prozessors. Spätestens im August jammerte Doc Düse: "Wann kommt endlich der Pentium?" – Leserbriefverlangten nach einer POWER-PLAY-TV-Sendung. Was damals nicht realisierbar war, läuft heute sogar täglich im konservativen ZDF. "Interaktive Gameshows" aller Orten, doch wen interessiert's heute noch? – Informationsaustausch und Spiel via Telefonnetz kam groß in Mode, wir trugen dem Trend mit der neuen Rubrik *Power Line* Rechnung. – Mitte des Jahres nahmen Atari ST und C64 sang- und klanglos ihren Hut. Mit dem "Brotkasten" starb einer der treuesten Weggefährten des Computerspielers. – Im Spätsommer kam Spielbergs *Jurassic Park* in die Kinos und richtete die Aufmerksamkeit der Branche auf die Saurierkreationen von ILM. Ein Name fiel immer häufiger im Zusammenhang: SGI. Die "kleine" Indy und ihre größeren Brüder und Schwestern wurden zu den Traummaschinen der Freaks gekürt. – Das auf einem Amiga 1200 basierende CD³² konnte das angekratzte Image von Commodore auch nicht mehr retten und wird wohl in absehbarer Zeit den Weg des Vorgängers CDTV nehmen. fh



Top oder Flop? Das Schicksal von Trip Hawkins' 3DD ist bis heute ungeklärt.



Rebel Assault (Bild) und The 7th Guest waren die ersten CD-Dnfy-Spiele

Die Besten 1993

Blue Bytes *Die Siedler* konnten nicht nur den damals noch zu vergebenden "Amiga-Award" einsacken, sondern waren auch Klassensieger der Sparte **bestes Strategiespiel**. Im MS-DOS-Bereich erlebten wir ein knallhartes Kopf-an-Kopf-Rennen: Bullfrogs *Syndi-*



Blue Bytes *Die Siedler* war bestes Amiga- und bestes Strategiespiel

cate erklimm noch vor Origins *Strike Commander* und LucasArts *Sam & Max*, die sich dafür den Titel **bestes Adventure** sichern konnten, das oberste Siebertreppchen. Dem unauffhaltsamen Siegeszug der CD-ROM wurde Rechnung getragen: *Rebel Assault* entriß den POWER PLAY-Redakteuren Verzückungsschreie und heimste sich neben einer spektakulären Wertung den Titel **CD-Spiel des Jahres** ein. Als **bestes Action-/Geschicklichkeitsspiel** ging Factor 5s *Turrican 3* (Amiga) ins Ziel. *Incredible Toons* verdampfte so



Bullfrogs *Syndicate* belegte Platz 1 der MS-DOS-Spiele

manches Tüftlerhirn und wurde von den glücklich Lobotomierten daraufhin zum **besten Denkspiel** erhoben. Mit dem Titel **bestes Sportspiel** beanspruchte Electronic Arts *NHL-Hockey* (PC) den goldenen Puck. In der Abteilung **bestes Rennspiel** ging für Microproses *Formula 1 Grand Prix* das karierte Fähnchen runter. Nicht zu fassen: Der Amiga konnte 1993 von sich behaupten das **beste Rollenspiel** hervorgebracht zu haben: Thalions *Ambermoon* schaffte es, sich noch vor Richard Garriotts *Underworld 2* und *Ultima 7 Part II* zu behaupten! Der teils langersehnte, teils mit ungeduldigen Verwünschungen beschimpfte *Strike Commander* von Origin düste sich immerhin zur **besten Simulation** des Jahres empor. Schließlich des Jahres war Oceans *Wrestling-K.O. European Rampage* mit einem dreifachen Griff ins Klo: Satte 12 Prozent erzielte die MS-DOS-Version, die Amiga- und C64-Varianten standen dem "Erfolg" kaum nach.



Voxel-Wars

Novalogics Comanche machte durch ein neuartiges Grafik-Berechnungssystem von sich reden: Das zuvor in der Medizin eingesetzte Voxel-Space-System ist in der Lage, bis zu eine Million 3D-Berechnungen in einer Sekunde darzustellen. Das ist rund 500mal schneller als mit tradit-

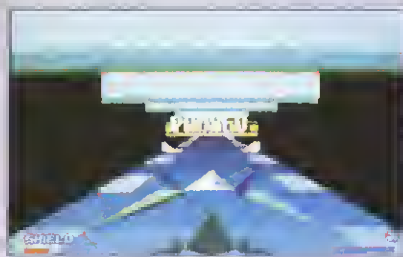
ionellen Methoden, die sich der geometrischen Polygon-Technik bedienen. Vor allem hügelige Landschaften können damit hervorragend konstruiert werden, da Voxel Space (wie die Zusammensetzung seines Namens aus "Volumen" und "Pixel" schon verheißt) jedem Pixel eine bestimmte Höhe zuweist. Diese Eigenschaft erlaubt es den Programmierern von geologischen Satelliten eingeleseene Landschaftsdaten direkt umzusetzen und so ein extrem realistisches Landschaftsbild für Simulationen zu schaffen. Aufgrund der enormen Rendergeschwindigkeit muß sich der Spieler nicht auf vorberechneten Bahnen bewegen, sondern kann das Spielareal in jeder beliebigen Richtung erkunden.

Multimedia 1993

Wooas?! Konsole und PC in einem Gehäuse friedlich miteinander vereint? Kein Schildbürger-Streich, sondern im Jahre 1993 gesehene Realität. Die ansonsten seriöse Firma Amstrad versuchte sich mit einem netten Experiment, das jedoch schon im Ansatz zum



Scheitern verurteilt war: Ein selbst für damalige Verhältnisse schlapper 386SX-25 mit nur 1 MByte Speicher und einer 40 MByte großen Festplatte ging mit einem Mega Drive, das gar nicht so recht wußte, wie ihm geschieht, eine unglückliche Symbiose ein. Die ausschließlich AdLib-kompatible Soundkarte plärrte mit dem ältesten aller Musikstandards vor sich hin und vergraulte die Gehörgänge der Musikliebhaber.



Argonautisch

Argonaut-Software auf den Schwingen des Sieges: Die *StarGlider*-Schöpfer (jüngst *Creature Shock*) um Jez San verhalfen dem Super Nintendo zum Punktesieg über das Mega Drive: Mit eingebautem Super-FX-Chip schwirrte *Star Wing* an allen übrigen Konsolenluftkissen vorbei. Der Kunstgriff machte es möglich, Objekte und Hintergründe nach allen Seiten zu scannen und zu rotieren. Superschnelle 3D-Action in Echtzeit mit Lichtquellen-Schattierung und 3D-Polygon-Animation war nun auch auf dem Super Nintendo kein Fremdwort mehr. Glücklicherweise vergaßen die Designer in dem ganzen Technotaumel das eigentliche Spiel nicht. *Starwing* machte auch einen Heidenspaß und heimste sich dafür jede Menge Auszeichnungen ein.

Baustopp

Revell, der weltgrößte Hersteller von Modellbausätzen, stieg großformatig ins Computergeschäft ein. Mit digitalen Bauanleitungen auf CD-ROM wollte der Bausatzgigant die Stubenhocker der Spezies Modellbauer und Computerfreak zusammenführen. Der Coup mißlang: Für die zoomenden Konstruktionspläne und das schwachbrüstige, mitgelieferte Autorennen konnten sich beide Lager noch nicht einmal halbwegs erwärmen, und so mußte Revell seine aus dem Boden gestampfte Computerabteilung gegen Ende des Jahres schließlich wieder auflösen.



WING COMMANDER 3
Origin meets Hollywood

HELL ON EARTH
Id's neuer Actionknaller

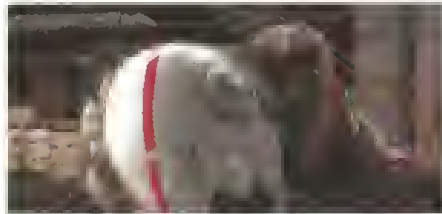
NEUES AUS CHICAGO
50 Highlights von der CES

KRIEG DER STERNE
Die Star Wars-Story

DER GROSSE BLUFF
Premierenpanne für Outpost

Mein F
Nach

Schon zu Beginn des Jahres verfestigten sich zwei Trends immer mehr: Zum einen setzte sich das Medium CD-ROM wohl endgültig durch. Zum anderen gab es die ersten einigermaßen gelungenen Versuche in Richtung interaktiver Film. Beide Entwicklungen sind übrigens nicht voneinander zu trennen. Ohne ein entsprechendes Speichermonster wären solche Megabyte-Riesen wie "Under a Killing Moon" und das mit Spannung erwartete "Wing Commander 3" wohl ein Ding der Unmöglichkeit gewesen. Technisch waren beide Spiele, so unterschiedlich vom Genre her sie auch sind, recht ausgefeilt und gewährten einen kleinen Ausblick auf das, was uns in den nächsten



Von der Leinwand auf den Monitor: der weite Weg des Mark H.



Sam Spade lebt: So sieht also die Schwarze Serie der Zukunft aus

Von der Totenstarre zwar immer noch einen Röchler entfernt, entschlossen wir uns schweren Herzens, ab der Nummer zwölf den Amiga aus der Wertung zu nehmen. Auch wir hatten eine Träne im Auge, als wir dem Commodore "Adieu" sagten...

Jahren noch erwarten wird. Eines ist aber jetzt schon gewiß: Wir werden wieder einen Rückfall in die Zeiten erleben, wo wir fleißig Disketten nachladen mußten. Nur daß es heute CDs sind. Spiele wie das oben erwähnte "Under a Killing Moon", die knapp 2,4 Gigabyte (!) haben, werden wohl noch etwas auf ein größeres Speichermedium warten müssen.

Dennoch wird die Branche über kurz oder lang nicht drumherum kommen, sich an den Qualitätsmaßstab von Film und Fernsehen messen zu lassen. Erst dann werden solche Produkte als neue Form der Unterhaltung nicht nur bei Computer-Cracks akzeptiert sein.

Überraschungsspiel des Jahres ist jenes berühmte-berüchtigte Ballerspiel, das mit "D" anfängt. Keiner unter achtzehn kann es spielen (es ist nämlich indiziert), aber jeder Dreikäsehoch kennt es. Indizierungen hin, Verbote her: Mittlerweile brauchen sich die Herren von ID keine Sorgen mehr um solche Einwände zu machen. Mit zwei Spielen haben sie es nämlich geschafft, sich für den Rest ihrer Tage finanziell abzusichern. Durch einen Deal mit Microsoft, der D*** in der nächsten Zeit im Bundle mit seiner Anwendungssoftware anbietet, hat man bei ID angefangen, sich ein neues Hobby zuzulegen: Ferraris sammeln.

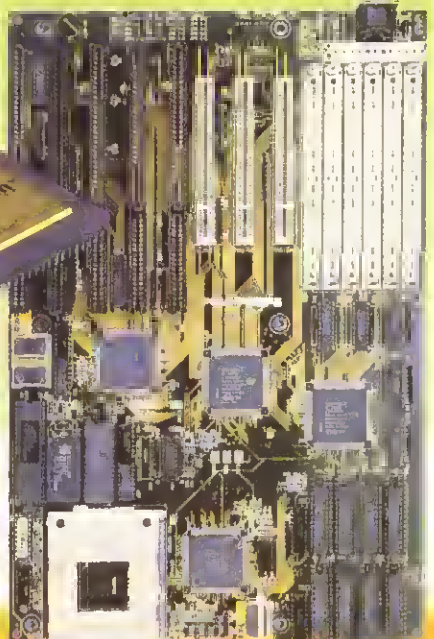
Personell stellte sich die *Power Play* Mitte 1994 dem Leser so dar, wie er sie auch heute noch kennt. Ab Ausgabe fünf gab Rock-Metallurgen Frank Heukemes seinen Einstand. Treue Leser, die auch unser Schwester-Magazin

VIDEO GAMES goutieren, kannten den Mann mit der Vorliebe für harte Töne schon seit einem Jahr.

Zweiter Neuzugang war die rheinische Frohnatur Pete "Obstler" Schwindt (man nennt ihn auch "Mister K 240"). Als Freund und Förderer bunter Bildergeschichten betreute er zuvor das Erwachsenen-Comic-Programm des Bastei-Verlages. Mit ihm erzielte die Star Trek-Fraktion in der *Power Play* insgesamt 60 Prozent der Sitze und somit die absolute Mehrheit. ps

Der Konstruktionsfehler des Jahres

Der Pentium sackte mittlerweile auf einen relativ akzeptablen Ladenpreis und verführte wieder an Programmen dazu, sich mal wieder an die Grenzen des technologischen Overkills heranzutasten. Viele Spiele, unter anderem Bullfrogs 3D-Populous-Version *Magic Carpet* waren für den Pentium optimiert. In Verruf kam der Rechenflitzer, als sich herausstellte, daß der Intel-Chip eine winzige Fehlkonstruktion aufwies. Bei komplexen mathematischen Klimmzügen konnte es nämlich geschehen, daß auf einmal ein falsches Ergebnis auf dem Bildschirm erschien. Auf Spiele jedoch sollte diese peinliche Panne keinen Einfluß haben.



Kleine Ursache, große Wirkung: Bei Intel wurde geschluppt

Die Besten 1994

1994 war wieder ein Jahr, in dem viele Entwickler keine Risiken eingingen, sondern eher auf Altbewährtes setzten. Das Resultat war eine Phase der vielleicht innovationsärmsten Neuerscheinungen überhaupt. Die bizarrsten Blüten trieben die verschiedenen D***-Klone. Man hätte meinen können, daß das Motto "Schieße auf alles was sich bewegt" als neuestes Spieleprinzip gehandelt wurde. Besser oder wenigstens gleich gut war allerdings kein einziger Ableger.



Wir schreiben den Zweiten Weltkrieg neu

Technische Verfeinerungen bewährter Spielideen hatten eindeutig Vorrang. So kam es schließlich, daß SSIs *Panzer General* in weitem Abstand vor der Konkurrenz **bestes Strategiespiel 1994** wurde.

Kollege Weitz war übrigens im Herbst letzten Jahres längere Zeit nicht ansprechbar. *System Shock*, bis dato fesselndstes Action-Adventure aus dem Hause Loking Glass, ließ unseren Überzeugungs-Westfalen Weitz längere Zeit morgens recht müde aus der Wäsche schauen. Noch heute deliriert er manchmal von diesem Spiel. Zumindest war es so gut, daß es als **bestes Action-Adventure 1994** in die Annalen der *Power Play* einging.

Auch *Sternenschweif* bereitete einem anderen Mitarbeiter schlaflose Nächte. Aber nicht nur Frank Heukemes war der Meinung, daß *Sternenschweif* als **bestes Rollenspiel** gehandelt werden werden mußte.

Einer der größten Beschäftigungsmagneten in unserer Redaktion aber war die **beste Mixtur** aus dem Hause UFD: *Der Feind kommt aus dem All* Microprose:

UFO – Enemy Unknown hatte sich zu einem Suchtspiel bei Frank und Knut entwickelt – noch heute klingt uns das Röcheln armer Aliens in den Ohren.

Flop des Jahres

Sierra wird sich wohl heute noch schwarz ärgern, wenn die Firma an Kolonien auf fremden Planeten denkt. Denn mit *Outpost* hat sich der Softwareentwickler, der vor allen Dingen durch alle möglichen Owest-Serien und dem unsäglichen Larry Laffer zu Ruhm und Ansehen gekommen ist, ein gewaltiges Kuckucksei ins eigene Nest gelegt. Was vollmundig als eines der größten Management-Spiele aller Zeiten angekündigt wurde, entpuppte sich als halbfertige Beta-Version, die dem Endkunden als fertiges Verkaufschmankerl untergejubelt wurde. Es lief aber auch alles schief, was schief laufen konnte: Das Handbuch war eine Zumutung und klärte den Spieler



Lost in Space: Im All können einem auch die Haare zu Berge stehen

überhaupt nicht darüber auf, wie man die Produktion der wichtigsten Gerätschaften vorantrieb. Die wichtigsten Features wie ein umfangreiches Transportwesen oder der Warenaustausch mit anderen Kolonien sollte mit einer Update-Diskette folgen. Höhepunkt der Dreistigkeit war die Reaktion von Offiziellen auf diese Katastrophe. Man betrachtete *Outpost* wie ein Kind, dem noch alle Möglichkeiten offenstehen. Der Kunde solle doch froh sein, daß er ein Produkt erwirbt, welches noch in der Zukunft wachsen könne. Doch mit Ausnahme eines überfälligen Tutorial-Update haben wir bis heute nichts gesehen und gehört.

Der Mann aus Toontown: Machen Comics schön?



Headbangers Ball: Unser Neuzugang aus der Hardrock-Szene

Der Herr der Ochsenfrösche: Peter Molyneux



Der Mann des Jahres

Peter Molyneux könnte eigentlich stolz auf das Geleistete sein. Kaum eines seiner Spiele ist ohne Prädikat, alle haben es bei uns auf eine Wertung über 80 Prozent gebracht. 1994 schaffte es der Nachfahre normannischer Invasoren, mit gleich zwei Spielen in die Prädikatsränge zu stürmen. Im Kirmessimulator *Theme Park* gilt es, so geschickt wie möglich, einen Dorfrummel zum Oktoberfest hochzupuschen. Taktisches Geschick im Würstchenverkauf ist dabei ebenso gefragt wie das Einhalten der Sicherheitsstandards auf der Achterbahn.

Obwohl er es ständig weit von sich gewiesen hat, Molyneuxs *Magic Carpet* ist eindeutig eine erweiterte 3D-Umsetzung des legendären *Populous* (was ja nicht unbedingt von Nachteil sein muß. Eine Schande ist es jedenfalls nicht). Wie der Dieb von Bagdad segelt Ihr durch die Lüfte, sammelt Manakugeln ein und versucht, durch das Anheben von Bergen, Erdbeben, Vulkanausbrüchen oder einfach nur göttlichen Blitzen dem Gegner den Teppich unter den Füßen wegzuziehen, wenn möglich sogar gleich das heimatische Schloß zu zersammeln.

Daß aber selbst solch ein Erfolg nicht vor der Übernahme durch eine Großfirma schützt, zeigt übrigens die Pressemeldung, die am 6.1.1995 auf der CES in Las Vegas ausgegeben wurde. Da gab Electronic Arts nämlich ganz lakonisch bekannt, man habe Bullfrog käuflich erworben. Und damit ist einer der letzten großen unabhängigen Entwickler im Bauch einer Major Company verschwunden. Eigentlich schade...

VON PONG ZU PENTIUM

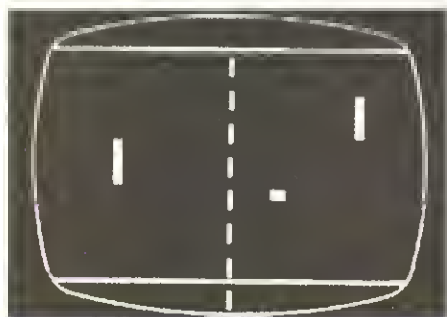
Ein kurze Historie der Video- und Computerspiele

1995 ist das Jubiläumsjahr der Unterhaltung: 5 Jahre *POWER PLAY*, 100 Jahre Kino und ... Pong wird 25 Jahre alt. Voller Wehmut blickt *POWER PLAY* für Euch zurück

Angesichts heutiger Pentium-Programme wie *Wing Commander 3* und den zukünftigen Multimediasystemen Ultra 64 und Sony Playstation kann man sich kaum mehr vorstellen, wie die Pioniere des Videospiele sich vor über zwei Jahrzehnten die Zeit vertrieben: In Schwarzweiß, mit Pieps-Sound und Pixeln so groß wie Lego-Duplo-Steine.

Der Urknall: Space War

Was spielten Studenten am legendären Massachusetts Institute of Technology (MIT) in Boston auf ihren Mainframe-Rechnern vor 30 Jahren? *Space War*, das erste bekannte Computerspiel der Welt. Der Programmierer Steve Russell ließ zwei Spieler in Ascii-Zeichensatz-Raum-schiffen durch den monochromen Welt-raum düsen und sich mit Raketen beschießen. Ein Student griff die Idee auf und bastelte das erste Videospiele: Der



Am Anfang war Pong. Nolan Bushnells Idee war der Startschuß für das Video- & Computerspielzeitalter

spätere Atari-Gründer Nolan Bushnell baute 1.500 *Computer Space*-Spielautomaten. *Computer Space* war nichts anderes als der Insiderhit *Space War* am Fernsehgerät, allerdings kommerziell nicht erfolgreich. Doch davon ließ sich Nolan nicht abschrecken: Er gründete Atari und entwickelte den Spielautomaten *Pong*. Ein

Gerät des abstrakten Bildschirm-Tischtennis stellte Atari in einer Bar in Silicon Valley auf – nach wenigen Tagen kam ein Anruf, daß der Automat kaputt sei. Der Grund war ebenso simpel zu beheben wie erfreulich: Der Münzbehälter war übergelaufen, *Pong* war ein Erfolg. Von jetzt an herrschte Goldrausch-Stimmung, das Videospiele-Zeitalter hatte begonnen.

Der Siegeszug der Videospiele

Pong wird von vielen Firmen kopiert und diverse Heimkonsolen für Fernsehgeräte mit eingebauten Pong-Spielchen werden entwickelt. Mit dem Odysee der Philips-Tochter Magnavox kommt später das erste Videospielegerät mit austauschbaren Steckmodulen auf den Markt – in Deutschland als Philips Videopac G7000 bekannt. 1977 präsentiert Atari das legendäre Atari VCS2600. Die Konsole paßt dank des zeitgemäßen Holzfuerniers in jedes Wohnzimmer – und dort steht es bald auch: Spiele wie *Space Invaders*,

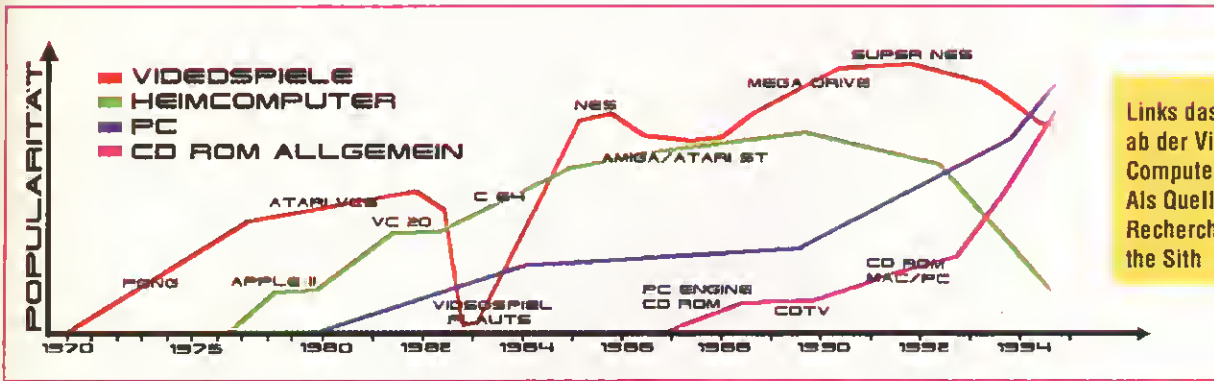
Maze und schließlich *Pac Man* sorgen für den ersten Videospiele-Boom. Insbesondere die talentierten Programmierer von Activision (David Crane, Alan Miller, Carol Shaw und die Kitchen-Brüder) und Imagic (Rob Fulop) entlockten dem VCS innovative Videospielewunderwerke, die bis heute unvergessen sind. Von dem gewinnversprechenden Kuchen wollen auch andere Hersteller ein Stückchen abhaben: Hanimex und das deutsche Interton waren aber technisch dem VCS nicht überlegen und konnten sich nur kurz behaupten.

The Next Generation

Die zweite Generation der Videospiele (1980) war technisch verbessert, aber wurde vom Kreuzzug der Heimcomputer geschlagen. Mittels Intellivision konnte sich nur 2 Jahre auf dem Markt halten und das CBS ColecoVision mit seinem Z80 Prozessor und brillanten Spielen wie *Zaxxon* und *Smurf war* zwar eine Traumkonsole, aber die ehrgeizige Zukunft mit Super Game Cartridges und Adam-Com-



PC Junior "Peanut": IBMs früher Versuch, im Heimsektor Fuß zu fassen, flopte



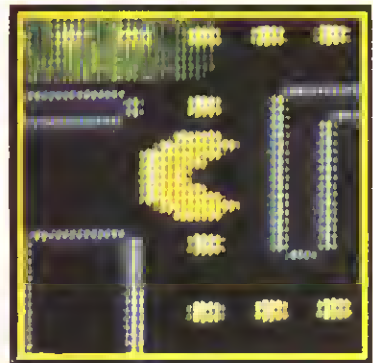
Links das stetige auf und ab der Video- und Computerspielpopularität. Als Quelle dienten Recherchen vom Lord of the Sith

putererweiterung hat sie nie erlebt. Tragisch auch das Abschneiden von MBs Vectrex: Die Konsole mit Vektorgrafik, eingebautem Monitor, 6809-CPU und optionaler 3D-Brille wurde als "König der Videospiele" bezeichnet, aber fand kaum Käufer und verschwand bald wieder. Die zweite Atari-Generation Pro System 5200 und das leicht verbesserte 7800 kamen zu spät auf den Markt und konnten den Untergang der Videospiele nicht mehr aufhalten. Nicht vergessen wollen wir Nintendos LCD-Handhelds: Die Game & Watch-Portables (auch "Tric-o-tronic" genannt) sorgten schon ein Jahrzehnt vor dem Game Boy für störendes Gepiepse im Schulunterricht.

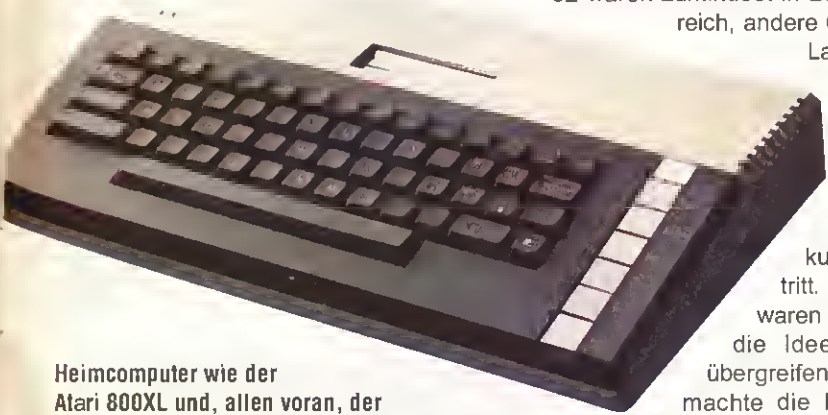
und seine Programme anbieten, was viele "Ein-Mann-Klassiker", besonders aus England, zur Folge hatte. Zum anderen mußte man sich die Spiele nicht unbedingt kaufen: Cassetten- und Diskettentausch auf dem Schulhof war damals ein weitverbreitetes Kavaliersdelikt. Polizei und Eltern hatten von der Materie sowieso keine Ahnung und viele Kinderzimmer wurden zu Raubkopierer-Zentralen. In diesen wilden Zeiten ohne Recht und Ordnung wurde auch der Vater der *POWER PLAY* geboren: Das Magazin Happy Computer wurde mit Soft- und Hardwaretests sowie dem "Listing des Monats" für jeden Heimcomputerbesitzer zur unverzichtbaren Monatslektüre. Immer mehr Systeme tummelten sich auf dem Markt und sorgten für Chaos: Der Acorn BBC und der Dragon 32 waren zumindest in England erfolgreich, andere Computer wie



Exklusiver Exote: MBs Vektorsystem Vectrex tesselt Historiker bis heute



Pac Man, wir lieben Dich: Namcos Millardenseller trißt und trißt und trißt ... und erlebt gerade seinen dritten Frühling in Pac Attack und Pac in Time auf dem SNES



Heimcomputer wie der Atari 800XL und, allen voran, der C64 versetzten den Videospiele den Todesstoß

Heim & Herd

Der Apple II, Commodore VC20 & C64, Atari 400/800, Tandy TRS80, Sinclair ZX81 & Spectrum und der Texas Instruments TI99/4A machten Computer für jedermann erschwinglich. Die meisten Heimcomputer waren den Videospiele technisch leicht überlegen, man konnte selbst programmieren und seriösen Anwendungen, wie Textverarbeitung und Datenbanken, frönen. Auch für Spieler waren die Geräte attraktiv: Zum einen übertraf das Angebot an Unterhaltungsprogrammen die Videospiele um ein vielfaches – jetzt konnte jeder programmieren

Laser, Alphatronic PC, Bit-90, Sharp, Enterprise und viele andere hatten nur einen kurzen Gastauftritt. Viele Besitzer waren verärgert, und die Idee von einem übergreifenden Standard machte die Runde. Doch das ehrgeizige MSX-Projekt einiger japanischer Firmen (Yamaha, Sony, GoldStar, Spectravideo und andere) war außerhalb Nippons nur mäßig erfolgreich. Erstklassige Konami-Module machen das MSX-System für Spieler allerdings bis heute attraktiv.

Die gelbe Gefahr

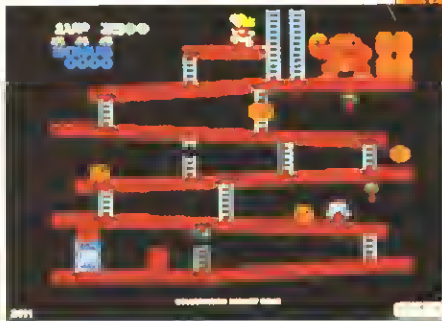
Die Japaner mischten schon beim ersten Videospieleboom kräftig mit. Schließlich waren *Space Invaders* (Taito), *Pac Man* (Namco), *Zaxxon* (Sega) und *Donkey Kong* (Nintendo, von Mario Bros.-Erfinder Shigeru Miyamoto) im Land der aufgehenden Sonne erdacht worden. Nintendo gelang Anfang der achtziger Jahre mit dem Famicom in



Japan ein Jahrhunderterfolg und brachte das Gerät, äußerlich dem Geschmack der westlichen Welt angepaßt, als Nintendo Entertainment System (NES) 1983 in Amerika auf den Markt. Atari & Co. steckte noch der Schreck des plötzlichen Modul-Tods in den Knochen, aber Nintendo vollbrachte das Wunder: Mit teuren Marketingkampagnen und tollen Spielen gelang die Rückkehr der Videospiele. Bald war in jedem vierten



Nach Astron Belt der zweite LaserDisk-Automat: Dragon's Lair von Don Bluth



Donkey Kong, noch ohne Country: Das erste Jump & Run und der erste Auftritt von Klempner-Held Mario

US-Haushalt ein NES neben dem Fernseher zu finden und viele Softwarehäuser standen bei Nintendo Schlange, um die Lizenz zu erhalten, für das NES programmieren zu dürfen – Nintendo hatte aus den Fehlern von Atari gelernt: Damals sorgte unter anderem eine Modulschwemme vieler mieser Spiele für den Niedergang der Videospiele. Nintendo übernahm die Qualitätskontrolle, die Produktion und das Marketing der Spiele von Fremdfirmen. Manchmal wurden Spiele zurückgehalten, künstlich verknappt oder sogar verschrottet – kein Sinn für freie Marktwirtschaft, aber erfolgreich. Nur Tengen und die Engländer Codemasters wagten es, Spiele ohne Lizenz zu produzieren und sorgten für hohe Anwaltskosten.

Neben Nintendo hatte noch Segas Master System zumindest in Europa einen beachtlichen Erfolg. Unbeholfene Videospieleprojekte der Amerikaner (Ataris 7800-Relaunch und die XL-Konsolenvariante) und Europäer (Amstrads CPC-kom-



Die Todgeburt: Colecos Heimcomputer-Update Adam war der geplatzte Traum vieler Videospiele

patibles GX4000 und das bis heute verschollene Konix Multisystem) blieben bedeutungslos.

Bitte ein 16-Bit

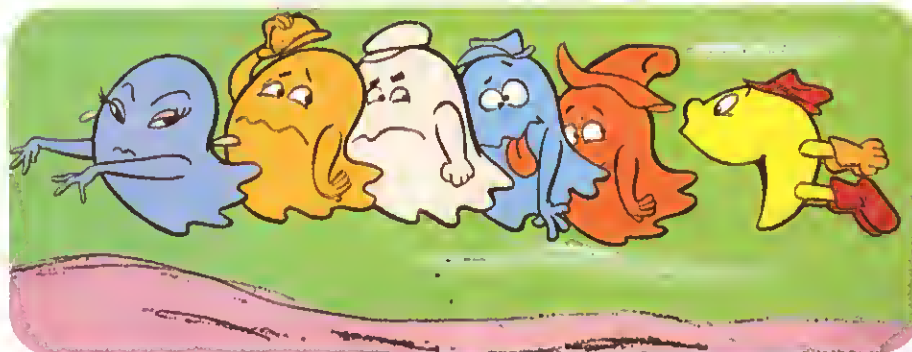
Außerhalb Japans konzentrierte man sich auf die 16-Bit-Computergeneration. Sir Clive Sinclair schickte seinen QL ins Rennen und Atari-Boß Jack Tramiel (früher bei Commodore) den Atari ST. Nur Commodore hatte mit Plus/4 und C128 die 8-Bitter forciert und die 16-Bit-Entwicklung verschlafen, doch zum Glück steckte die kleine Joystick-Firma Amiga gerade in finanziellen Schwierigkeiten und hatte etwas Passendes im Programm: Jay

Miner (Chip-Design), Tim King (Betriebssystem), R.J. Michael (Software) und andere bastelten gerade an einem hochgezüchteten Videospiel, das unter der Regie von Commodore und mit Tastatur und Diskettenlaufwerk zum Traumcomputer einer neuen Generation wurde: 4096 Farben, Blitter und Multitasking machten den Amiga begehrenswert. Jenseits von Gut und Böse bewegte sich zu dieser Zeit der kompakte Macintosh von Apple: Die Maschine war schön und unerschwinglich.

Immer neue Varianten von Atari ST und Amiga kamen im Laufe der Zeit auf den Markt: Der Amiga 500 sorgte für eine weite Verbreitung und machte dem "billigeren" ST das Leben schwer. Später kamen Mega STs, Amigas mit Unix-Ambitionen (2500 UX) in die Läden. So beliebt beide Computersysteme in Europa auch waren, in den USA war man schon einen Schritt weiter: Neben dem Apple IIGS und dem Macintosh rückten die MS-DOS-Systeme immer mehr in den Entertainment-Bereich. Viele hochkarätige Spieleanbieter setzten zunehmend auf die PCs von IBM, Compaq, Tandy & Co.

Zurück in die Zukunft

POWER PLAY-Leser sind PC-Spieler, aber die neuen Videospielekonsolen der Multimedia-Generation verdienen auch Beachtung. Commodores CD³² ist zwar fast vergessen, das Philips CD-i ist nur im Digital-Video-Bereich attraktiv und die Zukunft von Matsushitas 3DO ist mehr als ungewiß. Ebenso ergeht es Ataris Jaguar – Technik toll, aber wenig Spiele. Auch Segas 32X-Erweiterung für das Mega Drive wird kaum mehr als ein kurzes Schattendasein führen. In Japan ist man der Zeit wieder voraus: Sowohl die neue Sega-CD-ROM-Konsole Saturn als auch die Playstation X von Videospiele-Neuling Sony sind dort bereits erhältlich. Wer Segas *Virtua Fighter* auf dem Saturn und Namcos *Ridge Racer* auf der Playstation gespielt hat, kehrt nur ungern zu seinem 16-Bitter zurück. Und schließlich kommt Nintendo Ende 1995 mit dem Ultra 64 – ohne CD-ROM, aber mit Silicon Graphics-Hardware für 500 Mark. Einige Ultra 64-Titel wie *Cruisin' USA* oder *Killer Instinct* werden schon als Spielautomaten getestet (zum Beispiel in Hamburg) und können voll überzeugen. Wenn Nintendo den Zeitplan einhält, erleben wir bald den vierten Videospieleboom. Allen, die sich auch jenseits von DOS-Prompt und Mauszeiger wohlfühlen, empfehlen wir unsere Schwester VIDEO GAMES. js



Holen Sie sich die Spiele-Knüller! Kein Hit fehlt hier: Die Siedler, Zool 2, Pizza Connection, Der Clou!, Aladdin, Rise of the Robots und viele Spiele mehr finden Sie in der AMIGA PLAY 1/95.

ONLY THE BEST

Jede Menge raffinierte Tips & Tricks! Komplette Lösungen von Star Trek, Universe, Kings Quest VI und Beneath a Steel Sky!

ONLY THE BEST

ONLY THE BEST

ONLY THE BEST

ONLY THE BEST

ONLY THE BEST

1/95

AMIGA
Play

DM 12,-
6S 96,- / abt 12,-
MAGNA
MEDIA

AMIGA-MAGAZIN-
SONDERHEFT 1/95

FUN & ENTERTAINMENT

KNOBELN, BALLERN, PLANEN:
Die Renner '94/95:
viele Tests,
Tips & Tricks

EXTRATEIL:
CD³²-Spiele

**KOMPLETT
GELÖST:**
**Universe,
Star Trek,
Simon the
Sorcerer**

Ab 22.02. im Handel
oder direkt bei:
AMIGA Leserservice, 74170 Neckarsulm
Tel: 07132/969-185, Fax: 07132/969-190
(plus DM 6,- Versandkosten)

DIE BESTEN SPIELE '94/95

Von Menschen und Marionetten

Augsburger Puppenkiste

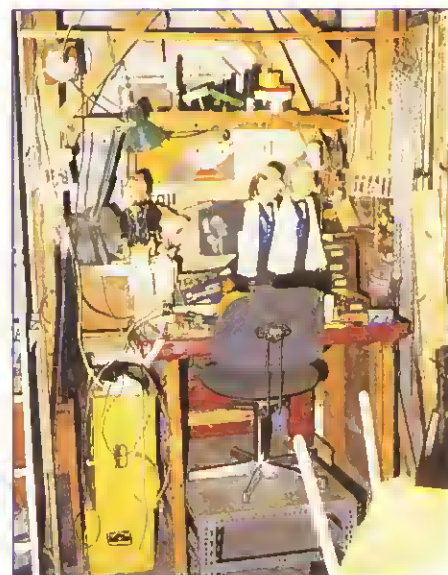
Wer erinnert sich nicht an die grauenvollen Sonntage, die vom Kirchgang bis zum unvermeidlichen Sauerbraten jeden Schrecken bereithielten. Langeweile war angesagt, die in den meisten Fällen wahrscheinlich tödlich geendet hätte – gäbe es da nicht jene Institution, die uns mit Hilfe grüner Baby-Dinosaurier, tolpatschiger Blechbüchsen-Soldaten und kleiner Erdmännchen zumindest den Nachmittag versüßte. Die Puppenkiste feierte jetzt vierzigjähriges Fernsehjubiläum beim Hessischen Rundfunk.



Eigentlich beginnt die Geschichte der Puppenkiste schon viel früher, nämlich im Jahre 1948. Am 26. Februar feierten Walter und Rose Oehmichen Wiedereröffnung einer Puppenbühne, die im Jahre 1944 an anderer Stelle in Schutt und

Asche gebombt wurde. Die Stadt Augsburg stellte diesem Marionettentheater ungewöhnlicherweise eine großzügige Räumlichkeit zur Verfügung, in der sich die Puppenkiste auch heute noch befindet und nahm das Marionettentheater später in den Verband der Städtischen Bühnen auf. Die Beziehung, die Walter Oehmichen schon seit den frühesten Tagen zum Augsburger Stadttheater hatte, zahlte sich recht bald aus. Fritz Umgelter, Fernsehspiel-Guru der sechziger und siebziger Jahre, dessen Karriere an eben dieser Bühne begann, brachte die Oehmichens mit einem Medium zusammen, das damals noch in den Kinderschuhen steckte: dem Fernsehen. So produzierte man also am 21. Januar 1953 die erste Sendung für den damaligen NWDR. "Peter und der Wolf" wurde damals live gesendet und war von vorneherein bei der damals noch kleinen Schar Fernsehsüchtiger ein Erfolg. 1954 wechselte man dann zum Hessischen Rundfunk, wo die Puppenkiste schließlich zum Inbegriff genialer Kinderunterhaltung wurde. Berühmt wurde das Augsburger Marionettentheater durch eine kindgerechte Frühform von Spielbergs "Jurassic Park". Mit den beiden Saurier-Geschichten "Urmel aus dem Eis" und "Urmel spielt im Schloß" schossen die Oehmichen-Marschalls den Vogel ab. Leider blieb von all dem Ruhm nicht sehr viel hängen. Da Künstler selten Kaufleute sind

und Walter Oehmichen lieber ein paar Mark mehr an den Fernsehsendungen verdienen wollte (und wohl auch mußte), verzichtete er in seinem Vertrag mit dem HR und den diversen Autoren wie Michael Ende und Max Kruse auf seinen Anteil an der Zweitverwertung. Ein folgenschwerer Fehler, wie sich später herausstellte. Selbst am Verkauf der Videokassetten verdient der Augsburger Marschall-Clan lizenzmäßig keine müde Mark. Ärgerlich wurde die Sache auch, als man feststellte, daß man noch nicht einmal mit seinen eigenen Puppen für ein eigenes Lied werben durfte. Dolls United machten aus dem Urmel-Lied über kleine Kinder, die all die schönen Sachen sehen wollen, eine rockige Schunkelnummer. Leider durfte der Interpret dieses Klassikers, nämlich Urmel daselbst, nicht auf dem Cover prangen.



Hier werden die Fäden geknüpft, an denen später gezogen wird



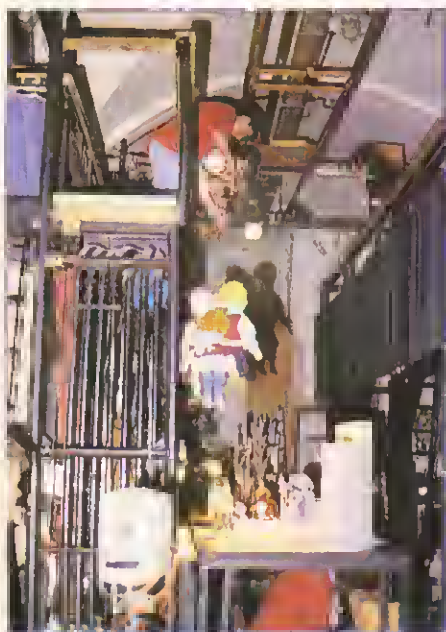
Der Sprecher und sein Regisseur: Noch zehn Minuten bis zur Aufnahme

Sowieso hat sich in den letzten Jahren das Verhältnis zum HR ziemlich getrübt. In den Jahren bis 1979 war der gute Geist der Puppenkiste ein unscheinbar wirkender Herr namens Manfred Jenning, dessen Qualitäten als Drehbuchautor, Regisseur und Sprecher (z.B. lieb er Lukas dem Lokomotivführer seine Stimme) bis heute unerreicht bleiben. Als diese lebende Ideenschmiede dann plötzlich starb, übernahm Sepp Strubel das Ruder und der Ärger begann. Die künstlerischen Vorstellungen zwischen der Puppenkiste und dem Hessischen Rundfunk entfernten sich immer weiter voneinander. Mittlerweile ist Klaus Marschall so weit, die Scheidung einzureichen und sein Glück, wenn es denn nun nicht anders geht, bei den Privaten zu suchen. Marschall wirft dem Hessischen Rundfunk vor, bei der Entwicklung von Geschichten zu wenig planerisch vorzugehen und durch vordergründige Kalauer billige Effekthascherei zu betreiben. Tatsache ist jedenfalls, daß



Grüße aus Dingelstein: Klaus Marschall und ein kleiner Freund aus alten Tagen

sich der Stil der (Fernseh-) Puppenkiste seit dem Tode Manfred Jennings geändert hat. Während früher eigentlich fast jeder Vierteiler ein Klassiker wurde, fällt es schon schwer, sich an alle Geschichten der letzten vierzehn Jahre zu erinnern. Vieles war Durchschnitt, einiges sogar belanglos. Tiefpunkt der Entwicklung war die letztjährige Geschichte um Zauberer Schmollo. Technisch war der Vierteiler exzellent ausgestattet (u.a. war es die erste Puppenkiste im neuen 16:9-Fernsehformat). Die Geschichte aber war so verwirrend und schleppend erzählt, daß man sich fast zu den Fortsetzungen zwingen mußte. Unter diesen Umständen sollte man sich vielleicht noch einmal überlegen, ob man den bereits letztes Jahr produzierten neuen Vierteiler überhaupt ausstrahlen sollte. Gedreht wurden



Ein seltener Blick hinter die Kulissen: Man achte auf die Dame unter dem Tisch



Mach mal Pause: Auch Proben können anstrengend sein

übrigens alle Aufzeichnungen nicht beim HR, wie man gemeinhin immer annimmt, sondern im Foyer(!) des Theaters – was übrigens auch Sinn macht. Immerhin ist es einfacher, Kameras und Scheinwerfer zu transportieren als ein komplettes Theater inklusive Bühne von Augsburg gen Norden zu transportieren.

Das Theaterprogramm unterscheidet sich allerdings alleine schon aus produktionstechnischen Gründen von dem, was im Fernsehen gezeigt wurde. Schließlich stehen dem Ensemble nur drei relativ kleine Schiebebühnen zur Verfügung, die für solch einen riesigen Aufwand gar keinen Platz bieten. Dafür sind die Stücke speziell im Abendprogramm recht künstlerisch. Da gibt es den Kleinen Prinzen, der insgesamt schon 464 mal aufgeführt wurde oder "Der Prozeß um des Esels Schatten" von Dürrenmatt. "Doctor Faust" ist mittlerweile sogar zu einem Puppenklassiker geworden.

Es ist eigentlich schade, daß das Niveau der Fernsehproduktionen stetig gesunken ist. Noch ist man nicht soweit, daß man vom Ruhm vergangener Tage zehrt. Dafür wird allein schon Klaus Marschall sorgen, obwohl man sich eine Puppenkiste, die mehrfach von Werbung unterbrochen wird, gar nicht vorstellen will. Was die Verhandlungen mit dem Hessischen Rundfunk, Sat 1 oder Premiere angeht, so kann man da eigentlich ohne großen Druck auftreten. Denn trotz aller televisionärer Popularität, das eigentliche Standbein ist und bleibt das Theater in Augsburg. ps

Bezugsadresse für alle Videos, Poster und CDs der Augsburger Puppenkiste: Linda Marschall, Postfach 1262, 86426 Kissing, Tel. 08233-26354

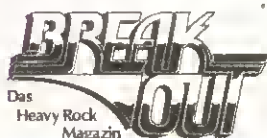
Monster Magnet Dopes to Infinity

Knappe zwei Jahre nach dem überzeugenden Major-Einstand "Superjudge" startet Science-fiction-Fan Dave Wyndorf mit seiner Formation Monster Magnet zu einer erneuten Reise in die Tiefen des Alls. Doch der Titel "Dopes To Infinity" sollte nicht zu wörtlich genommen werden, denn auch ohne irgendwelche "Stöffchen" findet man sich bald ganz woanders wieder. Raumschiffkommandant Wyndorf bringt uns mit seiner Crew und dem neuen Opus weit weg von Mutter Erde. Als Antrieb benutzt er Psychedelic-Hardrock mit Anleihen aus den 70ern von Legenden wie Hawkwind und Konsorten. Der Countdown erfolgt mit dem Titel-



Track "Dopes To Infinity"; während "Negasonic Teenage Warhead" passieren wir den Jupiter; durchdringende Wahwah-Orgien auf "Look To Your Orb For Warning" – und schon haben wir unser vertrautes Sonnensystem hinter uns gelassen. Während Dave mit beschwörender Stimme vom "King Of Mars" singt, umgeben uns in "Masterburner" die sphärischen Gitarrenklänge von Ed Mundell und dem Meister selbst wie ein Sternennebel; Bassmann Joe Calandra und Drummer Jon Kleiman lassen uns mit "Dead Christmas" tief in ein Schwarzes Loch schauen. Wir sind mit Monster Magnet in der Unendlichkeit des Raums vereint.

Marco Magin/fh



Das Heavy Rock Magazin

Mit freundlicher Genehmigung von Breakout

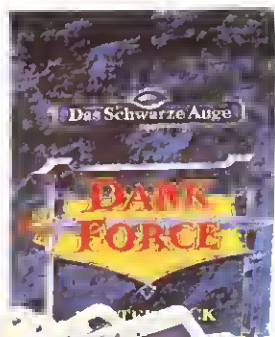
Titel: Monster Magnet/Dopes to infinity

Label: A&M/PMV

Bestell-Nr.: 540315-2

Preis: 35 DM

POWER SHOP



Dark Force Master Pack

Bestellnummer: DF101A.
Das Startpaket für das erste deutsche Sammelkartenspiel. Spitzen-Spielsystem. Jedes Startset enthält 60 Karten und eine deutsche Anleitung. Preis: 18,00 Mark.



Dark Force Power Pack

Bestellnummer: DF102A.
Kein Dark Force-Spieler kommt ohne aus – rüstet Eure Startsets mit den Power Packs auf. In einem Power Pack sind 16 Karten enthalten. Preis: 5,50 Mark

Versandbedingungen

Bevor Ihr zur Bestellkarte greift, solltet Ihr Euch unsere Versandbedingungen gründlich durchlesen, um spätere eventuelle Mißverständnisse zu vermeiden. Bestellungen erfolgen nur schriftlich über die Bestellkarte oder per Brief.

Bei jeder Bestellung ist Euer Geburtsdatum und Eure Unterschrift unbedingt erforderlich. Minderjährige müssen außerdem einen Erziehungsberechtigten mit unterschreiben lassen! Ohne die Unterschrift auf der Bestellung können wir nicht ausliefern.

Alle Preise verstehen sich inklusive der gesetzlichen Mehrwertsteuer von 15 Prozent. Im Inland erfolgt der Versand per Post. Und zwar ausschließlich per Nachnahme (Kaufpreis zzgl. 8,- DM Versandkostenpauschale). Ab einem Warenwert von 250,- DM liefern wir versandkostenfrei. Mindestbestellmenge beträgt 50,- Mark. Im europäischen Ausland erfolgt der Versand per Post und nur gegen Vorkasse zzgl. 20,- DM Versandkostenpauschale.

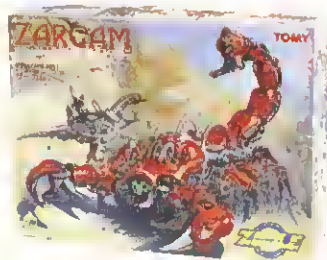
Mit Erscheinen dieser Artikelliste verlieren alle vorhergehenden ihre Gültigkeit.

Angebot nur solange Vorrat reicht. Da wir einige unserer begehrten Artikel direkt aus den USA und Übersee besorgen, kann es teilweise zu längeren Lieferfristen kommen, bitte habt dafür Verständnis.

Wer nicht die Bestellkarte verwendet, sondern per Brief bestellen möchte, schickt seine Order bitte an folgende Adresse:

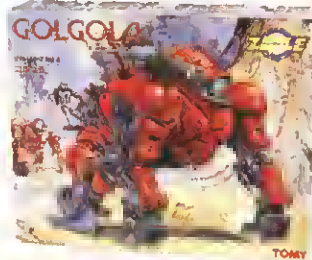
Fantasy Productions
POWER SHOP
Versandabteilung
Postfach 1416
40674 Erkrath

Wenn Ihr Fragen, Kritik oder Anregungen zum Shop loswerden wollt, könnt Ihr Euch an unsere POWER SHOP-Hotline wenden. Die POWER SHOP-Hotline ist jeden Montag von 16 bis 18 Uhr unter der Nummer 0211/9242242 zu erreichen! Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Gelieferte Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum von Fantasy Productions GmbH. Gerichtsstand und Erfüllungsort ist Düsseldorf.



Zargram

Bestellnummer: BAN47201.
Noch nie etwas von den "Zaic Battle Vehicles" gehört? Jetzt könnt Ihr Euch eine Sammlung toller Roboter zulegen. Das Modell Zargram sieht aus wie ein Scorpion und bewegt sich auch so. Zum Zusammenbau ist kein Klebstoff nötig. Nur zusammenstecken. Der Bausatz ist voll beweglich und mit einem Motor ausgerüstet. Batterie nicht enthalten. Preis: 129,00 Mark.



Golgola

Bestellnummer: BAN47204.
Unser zweiter Zaic-Roboter. Wie Zargram ist Golgola voll beweglich und wird einfach zusammengesteckt. Im Bausatz ist ein Motor enthalten, der den "Gorilla"-Roboter antreibt. Kein Bemalen oder Kleben notwendig. Bauanleitung japanisch und englisch. Batterie nicht enthalten. Preis: 149,00 Mark.

MSZ-006 Zeta Gundam



Bestellnummer: BAN29771. In Japan sind die Gundam-Roboter der große Hit. Hier ein Modellbausatz im Maßstab 1:144. Kein Klebstoff notwendig. Einfach zusammenstecken. Voll bewegliches Modell. Preis: 55,00 Mark.



Micromachines - Star Wars Playset 1: Death Star

Bestellnummer: GA65B71. Darth reibt sich die Hände: der Todesstern für zu Hause. Im Playset enthalten ist ein Mini-Todesstern nebst Leia-, R2D2-, Vader-, Skywalker- und Solo-Minaturen. Mit dabei: ein X-Wing und eine Turbokanone. Preis: 29,80 Mark.

Micromachines - Star Wars Playset 2: Planet Hoth

Bestellnummer: GA65B72. Man muß sie einfach alle haben. Das zweite Playset aus der Serie spielt auf dem Eisplaneten Hoth. Mit zahlreichen Miniaturen und natürlich zum Spielen. Preis: 29,80 Mark.

Micromachines - Star Wars Playset 3: Endor

Bestellnummer: GA65B73. Kampf dem Imperium! Das finale Schmuckstück der Sammlung, inklusive AT-ST, beweglichen Baumstämmen, Ewoks, Boba Fett, Yoda und Chewbacca. Preis: 29,80 Mark.



Akira T-Shirt

Bestellnummer: VIDT02. Kein Anime-Fan sollte ohne dieses T-Shirt zum japanophilen Kultfilm durch die Straßen laufen. Nur in XL erhältlich. Preis: 35,00 Mark.



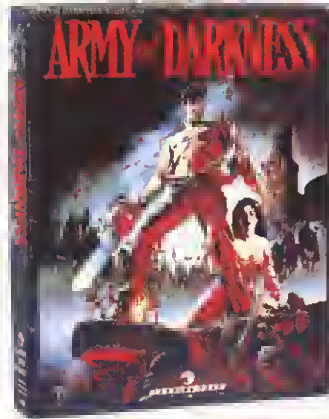
Tank Police T-Shirt

Bestellnummer: VIDT06. Ihr seht auf Anime und wollt es auch zeigen? Kein Problem: Hier gibt's ein weiteres T-Shirt zum Animemfilm "Tank Police". Nur in XL. Preis: 27,00 Mark.

POP

Army of Darkness

Bestellnummer: LEA60100.
Das Brettspiel zur Horrorkomödie des Jahres. Zwei bis acht Spieler kämpfen gegen die untoten Horden. Anleitung in englischer Sprache.
Preis: 49,80 Mark.



Galaxion

Bestellnummer: CER001. Das Megaspield: als größtes Brettspiel aller Zeiten im Guinness-Buch der Rekorde. Erobert mit Euren Raumschiffen das Universum. Für bis zu 8 Spieler mit deutscher Anleitung. Preis: 99,00 Mark

Hildebrands Book of 3D Dragons

Bestellnummer: LBC001.
Ein Muß für den Drachenreiter: das 3D-Pop-Up-Buch vom bekannten Fantasykünstler.
Preis: 49,80 Mark.



Appleseed

Bestellnummer: VID111. Unser Film des Monats: Im Anime Appleseed dreht sich alles um eine hammerharte Polizeitruppe, die für Ordnung sorgen. Super gezeichnet und voller Action. Laufzeit ca. 68 Minuten. Altersfreigabe ab 15 Jahren. Der Film ist auf VHS-Videokassette und englisch synchronisiert.
Preis: 34,95 Mark.

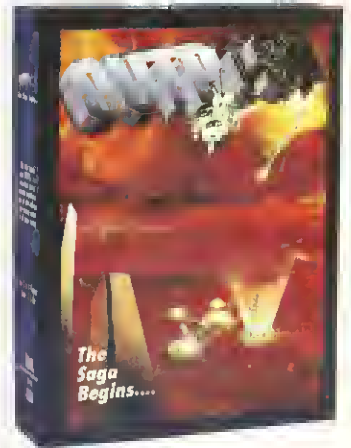


Spektrum Artbook

Bestellnummer: UW8001.
Der Leckerbissen für den Kunstfreund: In diesem Artbook gibt sich die Crème de la crème der SI,- und Fantasykünstler ein Stelldichein.
Preis: 49,80 Mark.

Outpost

Bestellnummer: TJ1001.
Das Original: Vergeß die schwache Computerversion und spielt lieber die Brettvariante. 3 bis 6 Spieler bauen auf fernen Planeten Kolonien.
Preis: 68,00 Mark.

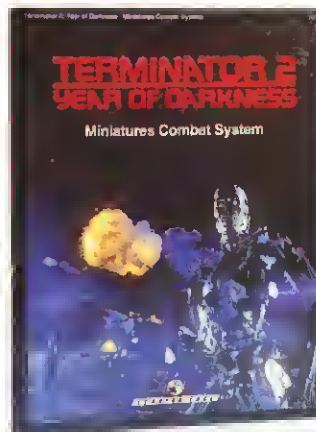
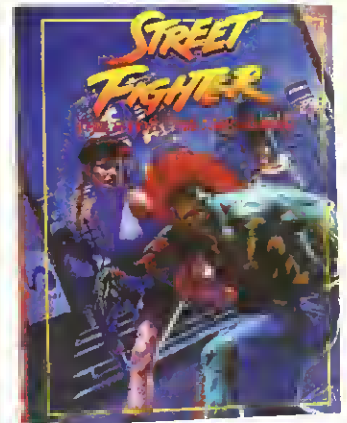


Hacker

Bestellnummer: SJG1313.
Super Kartenspiel vom Guru Steve Jackson. Ideal für Computertans. 2 bis 6 Spieler dringen in ein globales Computernetz vor und versuchen so viele Systeme wie möglich unter ihre Kontrolle zu bringen. Englische Anleitung
Preis: 45,00 Mark.

Streetfighter 2

Bestellnummer: WW9500.
Das Rollenspiel zum Prügelknaller. Komplett in Farbe und in englischer Sprache.
Preis: 35,00 Mark.



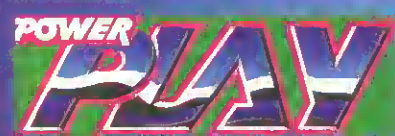
Terminator 2

Bestellnummer: LEA70110+.
Das Spiel zum Kinohit. In der düsteren Zukunft steuert Ihr Eure Figuren im Kampf gegen die Terminatoren. Im Preis enthalten sind zwei Miniaturenboxen mit 16 Spielfiguren. Anleitung in Englisch.
Preis: 99,00 Mark.



1995

Auf der CES-Show in Las Vegas war noch alles Aklar: Im Gespräch mit LucasArts gaben sich Pressesprecher und Entwickler zuversichtlich. "Natürlich bekommt Ihr Dark Forces noch in der nächsten Woche!", hieß es da. Es kam, wie es kommen mußte: Wir hielten die Seiten frei, alles



erscheint
am 15. März

klappte, nur das Spiel schaffte es nicht mehr rechtzeitig in die Redaktion. "Äh, wir schieben noch mal um einen Monat", tönte es aus den Lucas-Labors. Deshalb müssen wir Euch auch mit einem **Dark Forces**-Testbericht vertrösten.

Dark Forces

– Im nächsten Heft klappt's dann bestimmt. Bestimmt – nach so vielen Ankündigungen und Verschiebungen – erscheinen endlich die Tests von **Dungeon Master 2** und **Flight Unlimited** in der kommenden Ausgabe. Fix und fertig, angekündigt und unterwegs sind folgende Titel, die wir auf alle Fälle vorstellen: Das Weltalldrama **Renegade** folgt **Wing Commander** auf dem Fuß, Rollenspieler erfahren mehr über das Mumienabenteuer **Stoneprophet** der Ravenloft-Macher.

Renegade

Wer derzeit überlegt, ob er auf ein neues Betriebssystem umsteigen möchte (beispielsweise OS/2-Warp), sollte noch ein wenig warten. Denn so unproblematisch, wie die Werbung verspricht, ist IBMs Windows-Killer nämlich nicht. Mehr darüber erfahrt Ihr in unserem **OS/2-Report**.

Stoneprophet

Was taugen CD-ROM-Umsetzungen wirklich? Lohnt sich ein Neukauf oder können wir beruhigt unsere älteren Diskettenversionen spielen? Die Antwort steht im großen **CD-ROM**-Schwerpunkt.

Bestellannahme

0911 - 306868
0911 - 306869
Fax:
0911 - 306866

TOPGAMES

11th Hour*		119.95
Aces of the Deep	89.95	89.95
Aladdin	89.95	
Armored Fist	69.95	89.95
Battle Bugs	69.95	79.95
Bazooka Sue*	89.95	89.95
Betrayal at Kondor	89.95	89.95
Bioforge*		99.95
Colonization	99.95	99.95
Comanche (dt.)	69.95	99.95
Creature Shock		99.95
Crime Patrol		99.95
Cyberia		99.95
Cyber War		109.95
Cyclemania		79.95
Cyclones*	89.95	89.95
Dawn Patrol	89.95	89.95
Dark Sun	89.95	89.95
Das Amt		89.95
Descent		89.95
Discworld	79.95	89.95
Doppelpass	89.95	89.95
Dragon Lore (Chap. 1)*	79.95	89.95
Earthsiege	89.95	89.95
Ecstatica	79.95	89.95
Formular 1 Grand Prix	39.95	39.95
Full Throttle*		119.95
Hell*		89.95
Höhlenwelt		89.95
Inferno		99.95
Iron Assault*		99.95
Jungle Strike		79.95
Kings Quest VII		89.95
Last Dynastie*		89.95
Legend of Kyrandia 3		89.95
Lemmings 3	69.95	69.95
Little Big Adventure		99.95
Lionking	79.95	
Lost EDEN*		99.95
Magic Carpet	89.95	89.95
Megarace		49.95
Menzoberranzan*	89.95	89.95
Nascar Racing	79.95	
Noctropolis*		99.95
Novastorm		89.95
Oldtimer		89.95
Outpost (dt.)	89.95	89.95
Panzer General*	89.95	89.95
PGA Tour Golf		99.95
Power Slide	79.95	79.95
Ran Trainer	89.95	89.95
Rebel Assault		59.95
Renegade*		89.95
Retribution		79.95
Rise of the Robots	89.95	89.95
Royal Flush	79.95	79.95
Sam & Max (dt.)	89.95	99.95
Simon the Sorcerer (dt.)	99.95	99.95
Star Crusader (dt.)	79.95	79.95
Stereoworld	69.95	69.95
Star Trek-Next Generation*		109.95
Sternenschweif (DSA2)	89.95	89.95
Strike Com.& Privateer		99.95
Syndicate	89.95	99.95
System Shock	79.97	89.95
System Shock Enhanced*	99.95	109.95
Superkarts*		99.85
Tie Fighter	99.95	
Tie Fighter Mission Disk	49.95	
Theme Park	79.95	89.95
Transport Tycoon	99.95	99.95
Ultima 8 (dt.)	89.95	119.95
Under a Killing M.		99.95
UFO + Master of Orion		79.95
US Navy Fighter		99.95
Virtuoso	79.95	79.95
Warcraft	89.95	89.95
Wing Com. 1+2 Deluxe		69.95
Wing Commander 3 (dt.)		109.95
Wings of Glory*	89.95	79.95
Woodruff & ... Azimuth*		79.95



Hallo lieber Leser! Immer mehr nimmt die Nachfrage nach Spielen auf CD zu, und zusehends grösser wird deren Leistungsvorteil gegenüber den Diskettenversionen. Auch die früher hässliche Shareware hat sich zu hervorragenden Programmen gemauert. Daher finden Sie ab sofort bei uns die TOPGAMES auf CD (Diskversionen weiterhin lieferbar) und alle HITS der Shareware als Prüf- oder Vollversion. Auch wenn möglich wird der Bezug von spielbaren Demoversionen zu den Programmen deren Name und Preis farblich hinterlegt ist. (Artikel lesen ist gut - zuerst selber testen ist besser)

Bis zur nächsten Ausgabe - ASTAT Media *Sabine*

Shareware Sampler CD's

CD 01 Greatest Hits 1994

14.95 *Spezialangebot mit einer Homepage und 1000 MB*

CD 02 PEGASUS 5	19.95
CD 03 PC Games CD 10 / 94	9.95
CD 04 PC Games CD 11 / 94	9.95
CD 05 PC Games CD 12 / 94	9.95
CD 06 Tetris Mama	29.95

Sonderangebote / Low Cost

CD 01 Der Planer	19.90
CD 02 Curse of Chantia [DISK]	29.95
CD 03 Gunship 2000	39.95
CD 04 Lemmings 1+2	29.95
CD 05 Monkey Island 1	39.95
CD 06 Monkey Island 2	44.95
CD 07 Pirates Gold	44.95
CD 08 SIOCC	19.90
CD 09 AMBERSTAR	19.90
CD 10 Corridor 1	44.95
CD 11 FIS Strike Gegal	44.95
CD 12 Journeyman Projekt	39.95
CD 13 Der Patrizier	49.95
CD 14 Pirates Gold	39.95
CD 15 Universe	29.95

Alle Prg's dieser Rubrik nur solange vorrätig !!

DEMOSERVICE

Was ist denn das? Zu manchen Originalprogrammen sind spielbare Demoversionen zum Testen erhältlich. Diese sind in der Liste farblich gekennzeichnet. Natürlich macht dies nur Sinn wenn diese auch kostengünstig zu bekommen kann.

Also:

Demos / Shareware einzeln	4.00	DM
SDemo / Shareware Paket	14.95	DM
ID Demo / Shareware Paket	24.95	DM
IS Demo / Shareware Paket	34.95	DM

Bei Bestellungen immer deutlich kennzeichnen, daß nur die Demo / Sharewareversion gewünscht ist. (PARTO bei Demolieferungen 40DM, (Nachnahme 70DM) !!)



Spiel des MONATS

Dark Forces

STAR WARS

89.95

Shareware Spiele

xxx = Demo	xxx = Vollversion Disk	Shareware	Vollversion
04	Kick of the Triad	6.50	79.95
05	Heretic	6.50	[19.95]
06	Cleanman	4.00	
07	Highway Hunter	4.00	79.95
08	CANTON	4.00	
04	SOUSANTOVA	4.00	
05	Jazz Jack (Winter Line)	4.00	
06	Sha Dao	4.00	
07	Tubes	4.00	
00	ONE MORE TALK	6.50	59.95 [69.95]
01	Wacky Wheels	6.50	59.95 79.95
03	Captain Zins	4.00	
00	Depth Dwellers [3D Game]	4.00	49.95
08	Jazz Jack Rabbit	4.00	69.95 99.95
05	Mystic Towers	4.00	59.95 59.95
04	Sky Roads	4.00	49.95
03	Dr. Riptide	4.00	49.95
09	BIFI II [Action in Hollywood]	4.00	
07	HOCUS Pocus	4.00	59.95 59.95
02	Cnoid	4.00	29.95
07	Electro Man	4.00	29.95
02	Raptor	6.50	69.95 69.95
07	Halloween Harry	4.00	59.95
04	EPIC PINBALL	4.00	95.00 99.95
07	Heartlight PC	4.00	29.95
09	Zone 66	4.00	29.95
08	Solar Winds	4.00	29.95

ASTAT MEDIA Am Steinhöcker Kreuz 22 90427 Nürnberg

Adresse

Zahlungsweise:

Nachnahme, Zahlung bei Erhalt.

Bargeld, Scheck liegt bei.

Bitte buchen Sie den Betrag von meinem Konto ab.

Hiermit bestelle ich folgende Artikel

Bankverbindung

KONTO

BLZ

BANK

Bezeichnung + Nummer

Preis

Mit meiner Unterschrift bestätige ich die hier gemachten Angaben und Bestellungen

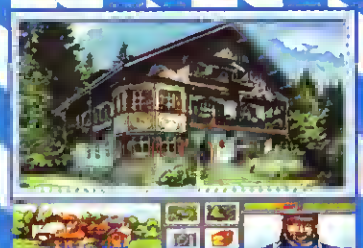
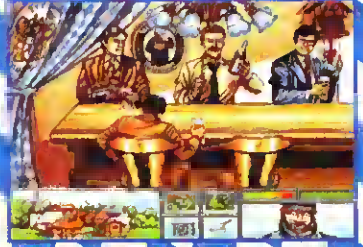
Alle Preise für Originale zzgl. 10DM Porto & Verpackung je Sendung. Sonderregelung bei DEMO/Shareware Versand. Lieferung Ausland nur gegen Vorauskasse zzgl. 18DM Porto. * Verfügbarkeit bitte erfragen!



Das Amt



Copyright by ZDF 1995



Da legst di nieda !!!

Werden Sie Bürgermeister in einem kleinen bayerischen Dorf, mit allem was dazugehört - Politik, Macht, Geld, Vetterwirtschaft, Presserummel, Tourismus, Volksfeste und Blasmusik. Erleben Sie DAS AMT - die etwas andere Simulation.

DAS AMT wurde in der Entwicklung durch den Bund der Steuerzahler (BdSt) unterstützt und bietet so einiges an Realitätsnähe. Das ZDF stellte eigens Redakteure, die Sie mit den neuesten Nachrichten versorgen.

Freuen Sie sich auf eine neue, packende und humorvolle Simulation - jetzt im Handel erhältlich !!!

CD-ROM



GREENWOOD ENTERTAINMENT - POSTFACH 10 047 - 44709 BOCHUM